Pełna wersja: Kroniki Czarnego Księżyca

+ WERSJE DEMO: HALO: COMBAT EVOLVED

2xCD

FORD RACING 2, APOCALYPTICA

CLICK!

7.90 zł (w tym 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 12/2003

W CENTRUM UWAGI:

nr indeksu 351555

ISSN 1509-0558

11 listopada '03


LotR: War of the Ring


Codename Panzers


Advent Rising


The Sims: Abrakadabra

My się zimy nie boimy, śpiewało się kiedyś w przedszkolu. No i słusznie, bo po co bać się zimy, skoro sprzyja ona graniu. Kiedy, jak nie zimą, masz takie piękne, długie noce – a jak wiadomo, najlepiej gra się w nocy, kiedy nikt nie przeszkadza, a (tfu, tfu!) słońce nie odbija się podstępnie na ekranie monitora. W zimie łatwiej też uniknąć wykopsania na tak zwany „dwór" przez nadgorliwych rodziców, którzy – nie wiedzieć czemu – twierdzą, że sport to zdrowie. Zdrowie? Bwahahaha! Też coś! Ileż to złamanych kończyn, rozbitych nosów i innych urazów ciała przez ten sport. A tak, człowiek siedzi sobie wygodnie w foteliku, plecki odpoczywają jak trzeba, nogi się nie męczą jakimś zbędnym chodzeniem... No, żyć nie umierać po prostu! Najlepiej to od razu przenieśmy się za koło podbiegunowe. Tam zima trwa czasem i pół roku – to dopiero frajda!

Tej zimy niewątpliwie będzie w co pograć, co widać już w tym numerze CLICKA! (a w następnym będzie widać jeszcze wyraźniej). Odłóż więc na półkę łyżwy, olej lepienie jakichś bałwanów (jak chcesz jakiegoś zobaczyć, włącz obrady sejmu w TV), wywal sanki i zajmij się czymś pożytecznym. Ot, na przykład pomóż dzielnym komandosom w walce z okupantem (COMMANDOS 3, CALL OF DUTY, KOREA), powalcz z przestępczością (MAX PAYNE 2), poupprawiaj sporty wirtualne (TONY HAWK 4) czy też postrzelaj do robaków z bazooki (WORMS 3). Albo odwiedź naszą stronę WWW. Tadam! Długo trzeba było na nią czekać, ale wreszcie jest. Śliczniutka, nowiutka, pachnąca! Mamy nadzieję, że Wam przypadnie do gustu. Czekamy na wasze opinie.

redakcja



Tytuł gry 5-

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole?
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

\+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

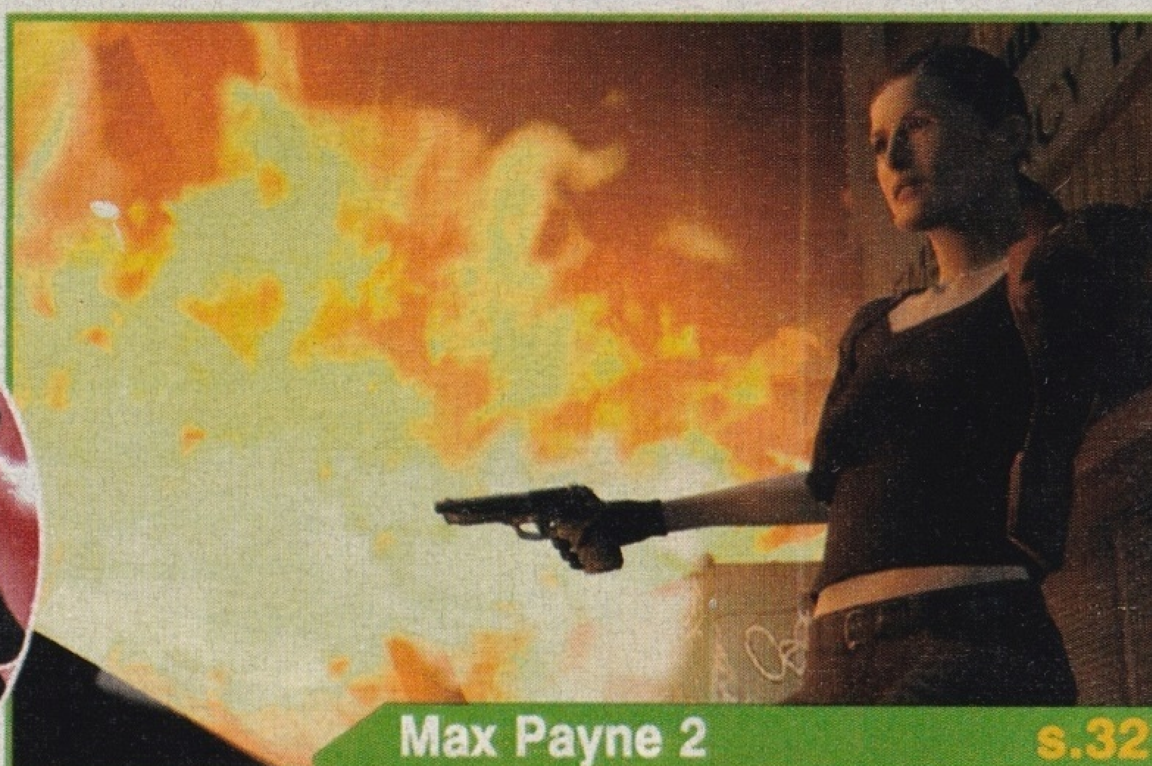
Co na CD?

Zapowiedzi

Recenzje



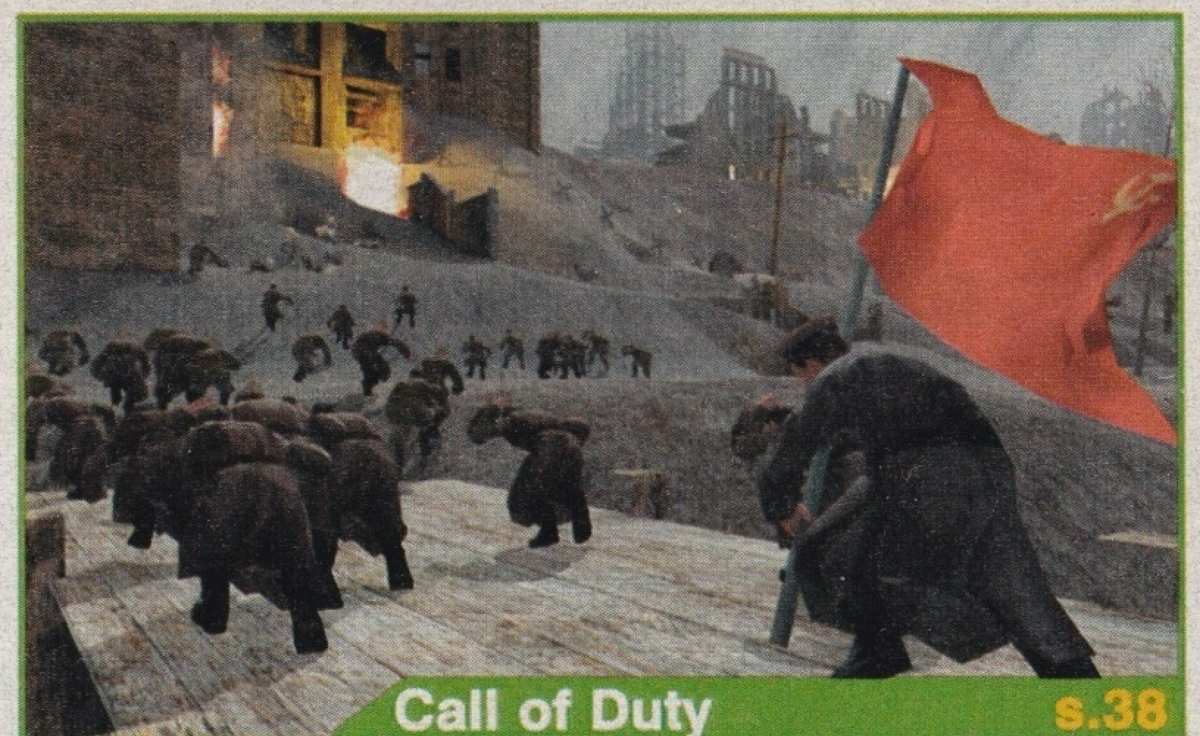
Worms 3D s.24



Max Payne 2 s.32

Poradniki

Sprzęt



Call of Duty s.38



Silent Hill 3 s.48

Programy

Internet

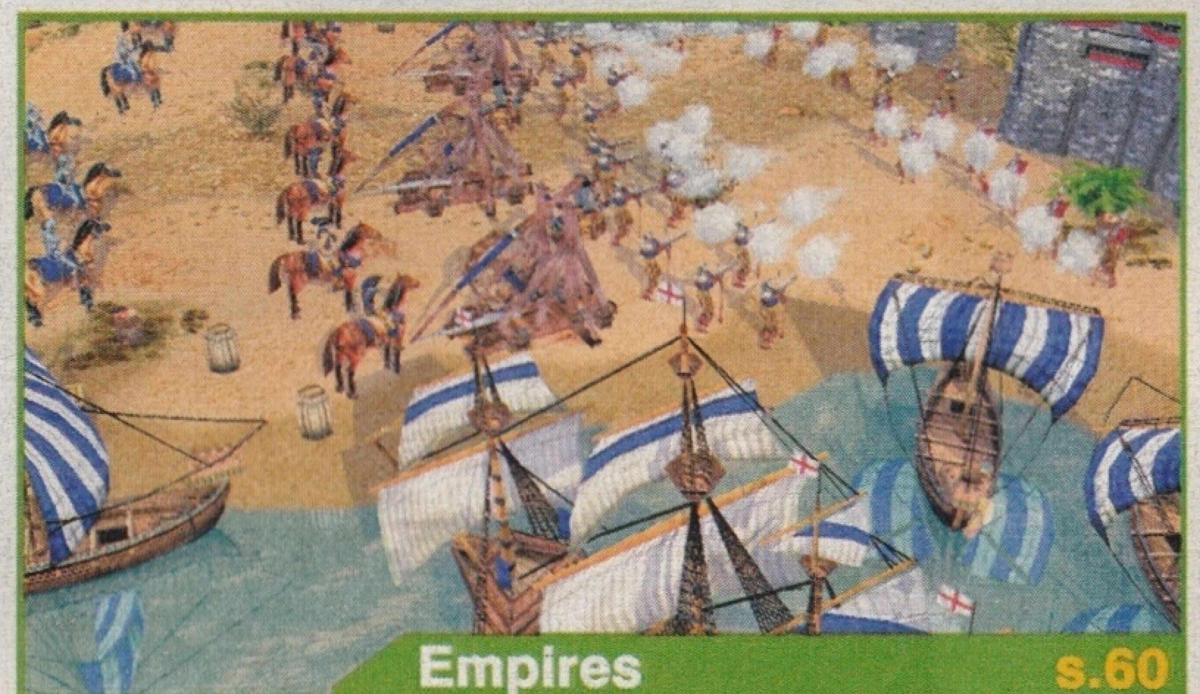
Co nowego?

Kino

Listy & konkursy



Halo s.54



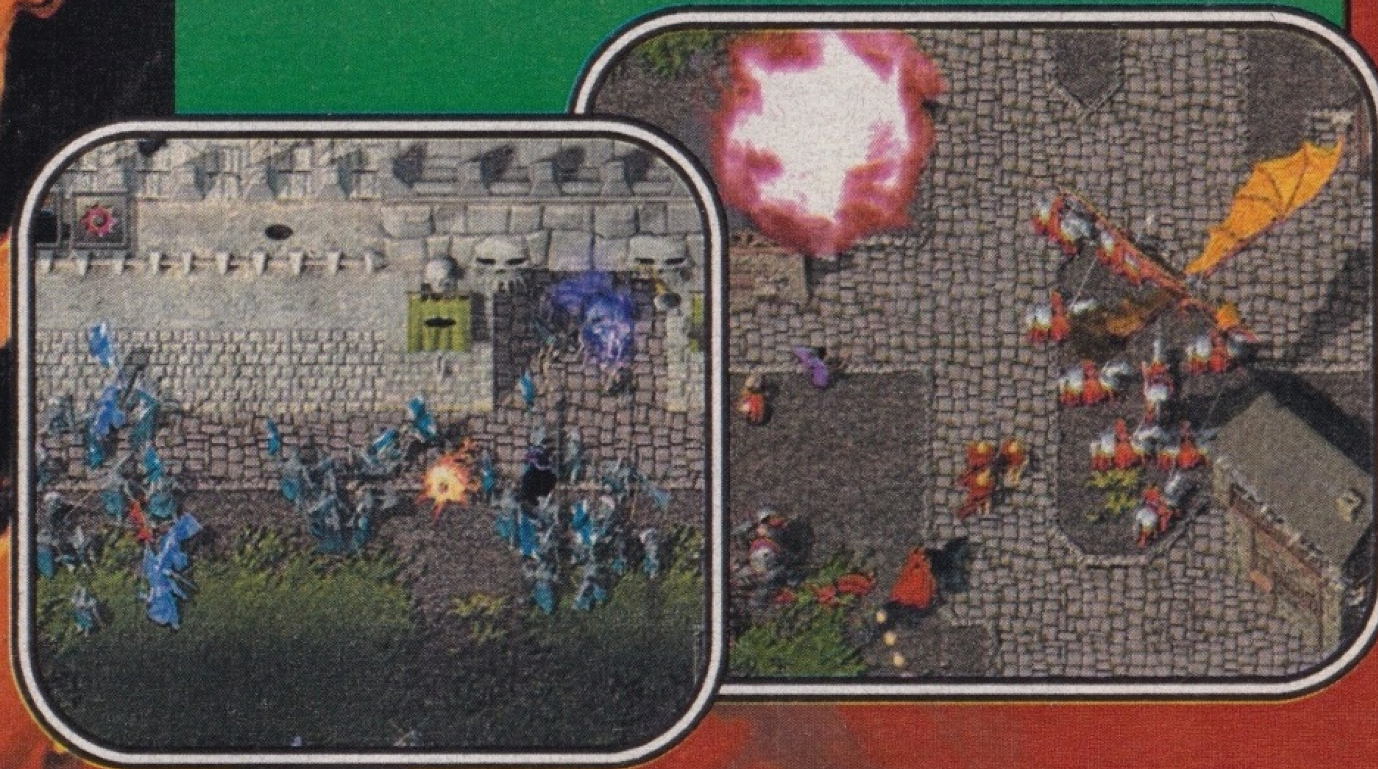
Empires s.60

Następny numer już 16 grudnia

KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

PEŁNA WERSJA

Dawno nie było na cover CD CLICKA! prawdziwej gry strategicznej. Kiedy wreszcie się pojawiła, zajęła niemalże całe dwie płyty! W odległej, lecz pięknej krainie cztery frakcje – Światło, Bractwo Sprawiedliwości, Imperium i Czarny Księżyc – powstają przeciw sobie. Staniesz na czele jednej z nich i poprowadzisz ją do ostatecznego zwycięstwa. Albo też... złoją ci skórę i z płaczem uciekniesz sprzed komputera :P O tym przekonasz się, grając w KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA. Program firmy Cryo jest klasyczną już dziś strategią czasu rzeczywistego z fenomenalną muzyką i dziesiątkami jednostek paradujących po ekranie. Oryginalny, epicki świat fantasy oraz niezwykle proste zasady zabawy to największe zalety programu. Redakcja CLICK! życzy ci miłej zabawy!



Halo: Combat Evolved

DEMO WERSJA

Konwersja jednej z najlepszych strzelanin na konsolę Xbox (ponad trzy miliony sprzedanych egzemplarzy). Autorzy zaprogramowali ją praktycznie od nowa. Przystosowali silnik do możliwości pakietu DirectX 9.0, przygotowali też nowe tekstury i lepsze animacje postaci. Dodali tryb multiplayer, bez którego gra nie mogłaby się przecież ukazać. Przy okazji dorzucili do niego nowe tryby, nowe bronie (fuel rod cannon i klasyczny miotacz płomieni) oraz pojazdy. Załączone demo zawiera poziom „The Silent Cartographer" oraz opcję potyczki dla wielu graczy (maks. 16) na mapie o nazwie „Blood Gulch". W tym numerze znajduje się również recenzja pełnej wersji programu.





APOCALYPTICA

DEMO WERSJA

W bardzo niewielu grach Bóg walczył z Szatanem za pomocą armii uzbrojonej w potężne giwery. Tymczasem w Księdze Wyjścia Mojżesz i Izraelici śpiewali ku chwale Pana „Bóg jest mocarzem wojny, Jahwe jest imię Jego" (15:3). Jakby chcąc spełnić te słowa, firma Konami zakończyła prace nad grą APOCALYPTICA, w której gracz w imieniu Boga wyprawia się na wojnę z Neo-Szatanem. Efektowna grafika, widok TPP oraz wciągająca fabuła czynią z tego programu naprawdę interesującą pozycję. Od czasów premiery MESSIAHA nie było na pecetach równie kontrowersyjnego tytułu. Sprawdź sam...



USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu. • Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Marcin Izydorczyk, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Artur Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

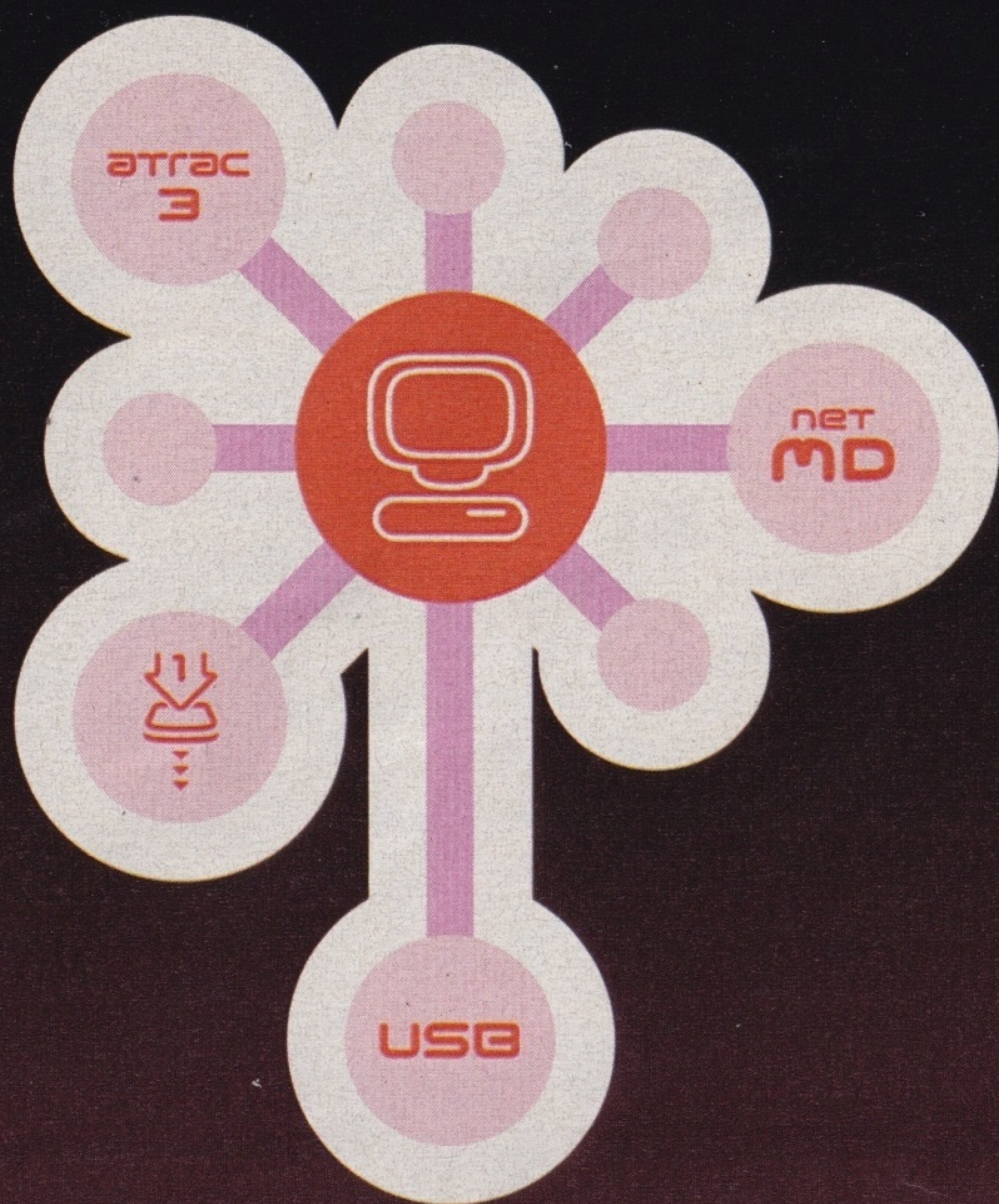
Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17

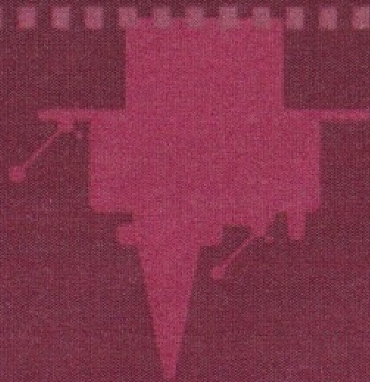
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

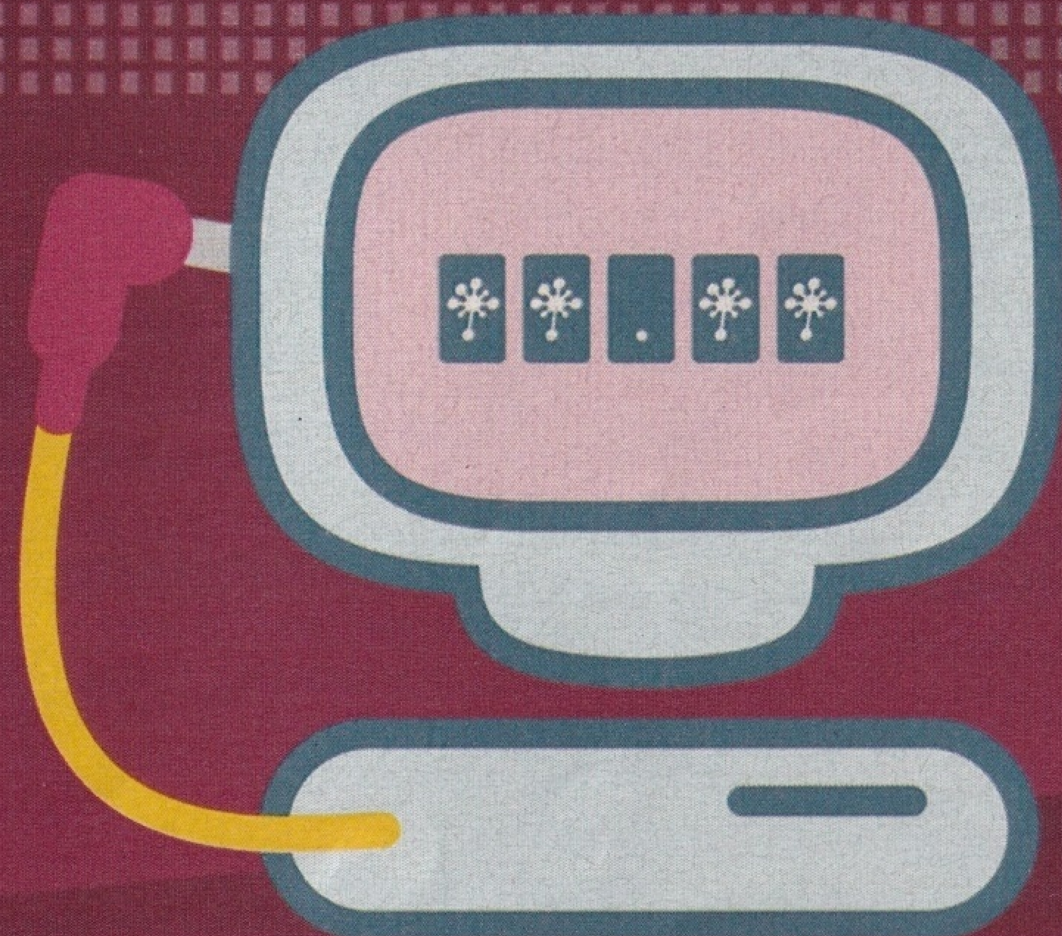
ISSN 1509-0558

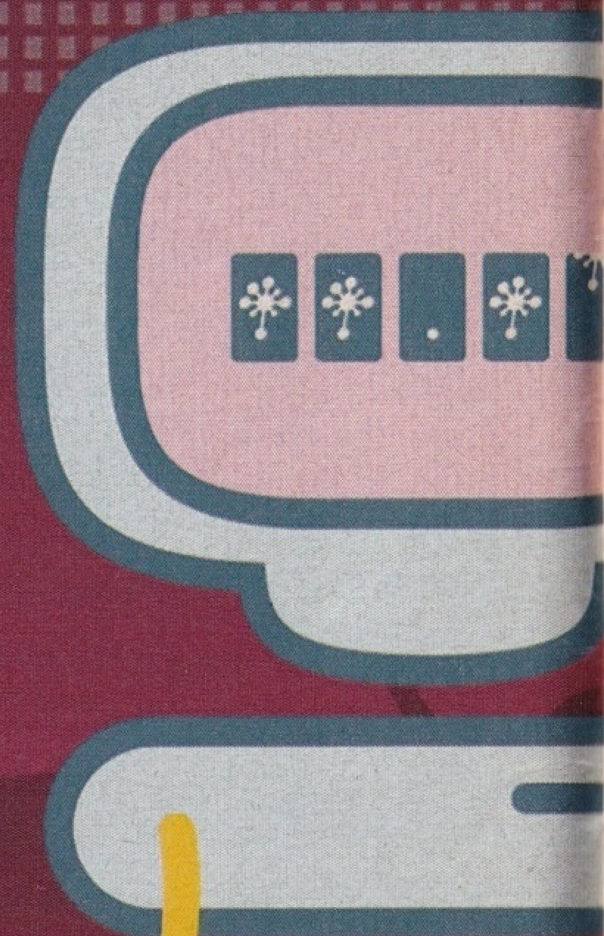

atrac
3
net
MD
USB












aiwa
.com






Net MD
NET MD / AM-NX9 MDLP
ONE PUSH DOWNLOAD
GROUP
MENU
– VOL +
STOP/ CANCEL
/ENTER
DOWN LOAD

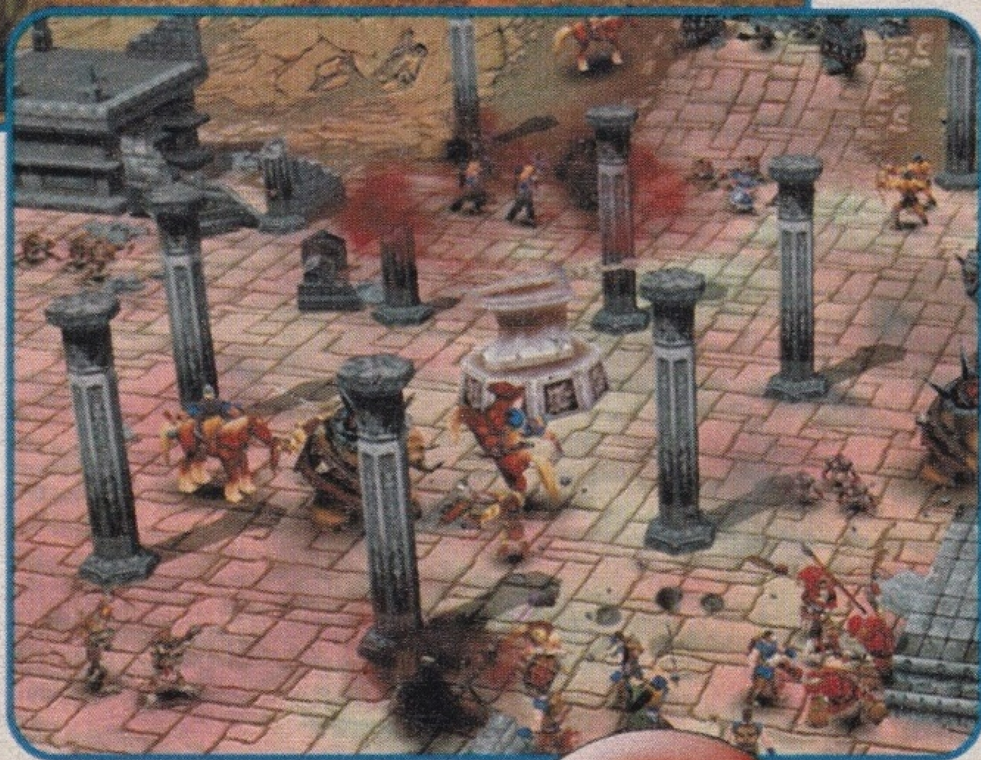


THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING



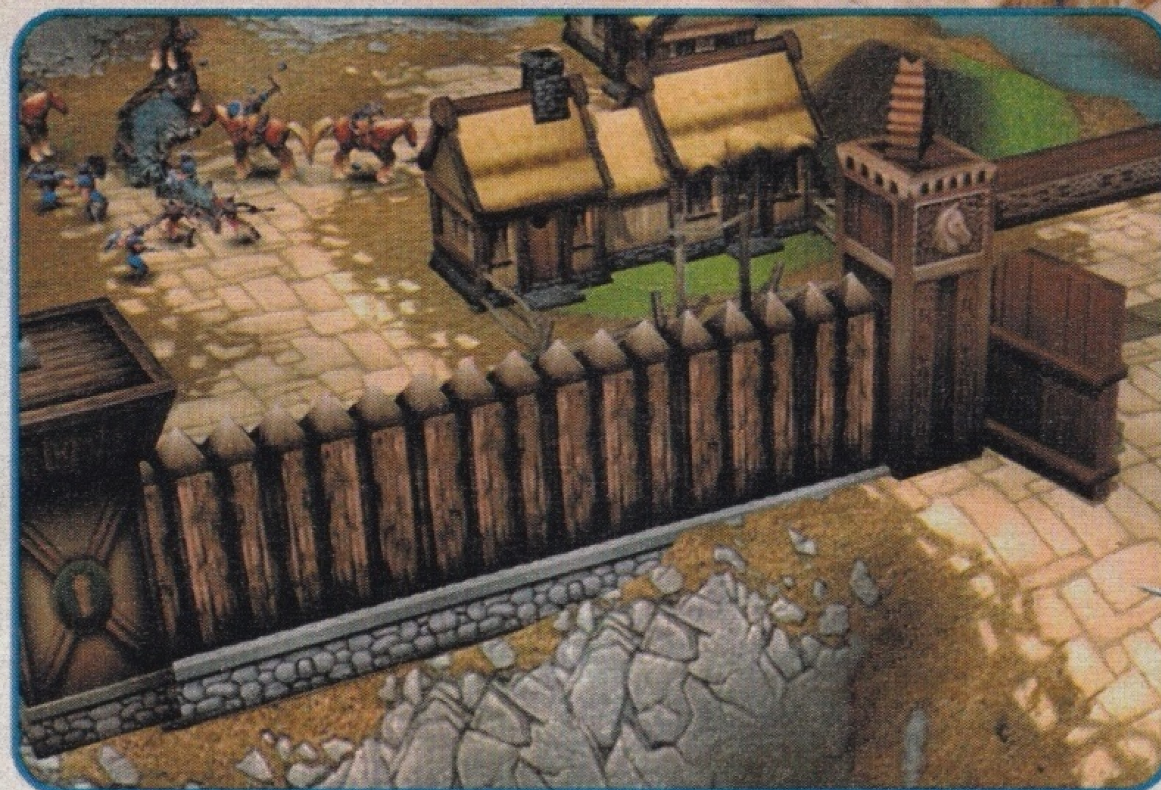
Tolkiena trochę szkoda na RTS'ową łomotaninę, ale cóż, i ten cios trzeba będzie znieść z godnością...





Strategie czasu rzeczywistego nudzą mnie tak śmiertelnie, że nawet jak o nich myślę, to ziewam. Grałem w niezliczone programy tego typu i śmiem twierdzić, że ten gatunek nie tylko nie ewoluuje, ale nawet się cofa. Ciekawe, czy chłopakom z Liquid Entertainment uda się stworzyć nową jakość? Dobra, było to pytanie retoryczne i zadałem je tylko z uprzejmości, bo i tak wiem, że nic się nie uda i znowu wyjdzie jakiś mniej lub bardziej „warcraftopodobny" crap, który posiedzi na moim dysku dwa-trzy dni i pójdzie w zaświaty dla nudziarzy.

Ale żeby nie było, że nie chcę się z czytelnikami dzielić informacjami, pokrótce opiszę (ziewając), na czym polegać będzie ta gra i czego się można po niej spodziewać. Otóż akcja programu przeniesie cię w znane z filmu i książki czasy Trzeciej Ery, czyli ostatecznej wojny o Pierścień. Zasady gry będą identyczne, jak w każdym sztampowym RTS'ie. Budujesz bazę, tworzysz armię, masz drzewko technologii, przechodzisz z misji na misję (poproszę kofeinę. Dziękuję, już lepiej). Będziesz mógł rozegrać dwie kampanie, jedną dowodząc siłami zła, a drugą siłami dobra. Skorzystasz też z pomocy bohaterów, na przykład Gimliego, Legolasa lub Gandalfa (bravissimo, kto by na to wpadł?). Jedyne, co brzmi w miarę interesująco, to fakt, że nie będziesz musiał podążać ścieżką scenariusza, ale sam wybierzesz bitwy, a przez to wpłyniesz na rozwój akcji.



Ed Del Castillo – szef projektu – wpadł na epokowy w swej genialności pomysł, że o efektach bitew będzie decydować również ukształtowanie terenu. Jednostki stojące na wzgórzu będą trafiały dalej, a te stojące na dole będą strzelały na bliższą odległość. Del Castillo odkrył również, że wojska czuwające w lesie nie będą widoczne, a przez ścianę drzew ciężko się mierzy... Jedyna rzecz z jego długiego marudzenia, która mnie zainteresowała, to stworzenie na polach bitew tzw. Places of Power, które będą wzmacniać siły (uzdrawiać, osłabiać lub wzmacniać morale) jednej lub drugiej strony. W czasie bitew sporą rolę ma też odegrać magia, ale nie są jeszcze znane bliższe szczegóły na ten temat. Oczywiście cała zabawa stanie się bardziej emocjonująca dzięki temu, że gra została przygotowana w grafice trójwymiarowej. Zresztą jeśli chodzi o grafikę, to jestem w stanie leniwie oraz z pewnymi oporami zgodzić się, że być może nie będziemy mieć do czynienia z totalnym nieporozumieniem. I może nawet (ale nie obiecuję!) rzucę raz czy dwa okiem na screeny bez wyraźnego obrzydzenia...

Autorzy zapowiadają, że Sztuczna Inteligencja wroga będzie bardzo wysoka, a wojska przeciwnika zdolne będą do przeprowadzania skomplikowanych manewrów taktycznych. Zaatakują z wielu kierunków, uderzą od strony flanki, ustawią jednostki miotające w najdogodniejszych miejscach (np. na wzgórzach) itp. Ciekawe czy wiecie, ile razy ja słyszałem podobne bajdurzenia i obiecanki-cacanki? A niemal zawsze zamiast Sztucznej Inteligecji wychodził Sztuczny Debilizm. Autorzy zapewniają, że „ta gra wzniesie się na wyżyny, jakich jeszcze nie widzieliście. LotR: WotR będzie o wiele większa niż wszystko, z czym mieliście do czynienia, ale nic więcej nie powiemy". Jasne...

■■■ Jacek „Randall" Piekara

Co prawda ja również ziewam na samą myśl o RTS'ach, lecz jeszcze nie jestem tak zblazowany jak stareńki Randall, więc na tę produkcję patrzę dość przychylnym okiem. Może jednak się uda...

■■■ Frogger

Ed Del Castillo – szef projektu – znany jest jako jeden z współtwórców znakomitej serii COMMAND & CONQUER, a potem autor nowatorskiej gry BATTLE REALMS, która nie odniosła jednak sukcesu i nie zyskała popularności. Teraz dostał nową zabawkę pod tytułem: „przerabiamy Tolkiena na walenie się po łbach". Zobaczymy, co mu z tego wyjdzie.



War of the Ring



RTS

- Liquid Ent./Vivendi/Cenega
- http://www.warofthering.com/

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** Gwiazdka 2003
- **Gra na platformy: Xbox, PS2, PC**

Dziadka Tolkiena molestuje już kto tylko chce... Szkoda wielka, gdyż w świecie Śródziemia przydałby się dobry RPG, a nie kolejna łomotanina





Oto gra, która podobno ma wnieść nową jakość do świata elektronicznej rozrywki...

ADVENT RISING





Polska to jednak dziwny kraj. Przeglądam właśnie kolejne czasopisma o grach komputerowych, zaglądam na liczne witryny internetowe. Roi się na nich od artykułów poświęconych miernym konwersjom z konsol, zręcznościówkom, które prócz dobrej licencji nie oferują zupełnie nic. Na tych samych stronach, w tych samych magazynach dziennikarze nawet nie zająkną się o istnieniu ADVENT RISING. Dla nich jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2004 roku w ogóle nie istnieje. Bo i po cóż miałaby istnieć? Nie stoi za nią żadna duża firma, żaden polski dystrybutor nie dobija się o previewsy. Nieco zbyt religijnie brzmiący tytuł z pewnością odstraszy potencjalnych czytelników. Po cóż więc strzępić sobie klawiaturę na tak niewiele znaczącą strzelankę TPP?

Chociażby po to, by napisać, że scenariusz programu (nieliniowy!) tworzy Orson Scott Card. Jeden z najwybitniejszych żyjących pisarzy science-fiction pracuje jednocześnie nad książką pod tym samym tytułem, będącą początkiem nowej trylogii. Jej akcja przeniesie graczy do świata zamieszkałego przez tysiące różnych ras i gatunków rozmaitych stworzeń. Wszystkie one wierzą, że kluczem do jedności, do ich pokojowej współegzystencji są ludzie. To oni – wedle słów proroctwa – mogą zjednoczyć wszechświat i zapewnić im wieczne szczęście. Sęk w tym, że ludzie są jeszcze jednym wytworem bajek dla grzecznych dzieci. Nikt nigdy ich nie widział, nie ma też najmniejszego dowodu, że istnieli kiedyś, w przeszłości.

Jedna z ras najwyraźniej nie podziela tego poglądu. Od lat Poszukiwacze przeczesują galaktykę, marząc o odkryciu choćby drobnego śladu człowieka. Istoty te są przeświadczone, że już wkrótce uda im się odnaleźć ludzi i zniszczyć ich, zanim rozpełzną się jak robaki po całym wszechświecie. Tymczasem gracz wciela się w postać Gideona Wyetha, jednego z ostatnich mężczyzn pracujących w zapomnianej przez Boga kolonii. Pewnego dnia zaczyna on odkrywać w sobie moce, z których istnienia nie zdawał sobie sprawy.

Gra ADVENT RISING jest zaskakująco ładną zręcznościówką TPP ze scenariuszem, który wciąga jak pies kiełbasę. Gracz już na samym początku otrzymuje zestaw imponujących broni – różnego rodzaju strzelby, miny, karabiny i miotacze. Oczywiście nie może nosić tego wszystkiego jednocześnie, gdyż sprzęt jest ciężki, a on sam ma ograniczony zasób sił. Jednak z każdym strzałem operuje bronią coraz lepiej. Coraz chętniej korzysta z nadprzyrodzonych mocy, z telekinezy, lewitacji, podpalania na odległość, chodzenia po ścianach i Bóg wie czego jeszcze. Daje mu to przewagę nad przeciwnikami, wywodzącymi się z różnych kosmicznych ras i charakteryzującymi się różnym podejściem do walki. W tej grze Sztuczna Inteligencja istot różni się pomiędzy sobą w sposób daleko większy niż w produktach konkurencji. Niektóre stworzenia kochają atak, inne spełniają się w defensywie, jeszcze inne udają przyjaciół i dopiero po pewnym czasie ukazują swoją prawdziwą twarz.

Z HALO autorzy gry zapożyczyli ogromne, otwarte przestrzenie oraz całą masę pojazdów bojowych, z których część ma iście gigantyczne rozmiary. Prowadzi się je – zdaniem osób testujących wstępną wersję programu – po prostu wyśmienicie.





Podobnie sprawdza się system sterowania głównym bohaterem. Mimo pozornej złożoności (różne rodzaje broni i tryby strzelania, chodzenie po ścianach itp.) nie sprawia nam najmniejszych trudności. Do generowania tych wszystkich cudeniek program wykorzystuje najnowszą wersję silnika UNREAL WARFARE. Programistom udało się wzbogacić go o przepięknie wyglądającą roślinność i świetne efekty pogodowe. Falujące na wietrze złote zboże wygląda cudownie swojsko, zaś wnętrza budynków zostały zaprojektowane z fantazją. Co najważniejsze, gra działa płynnie i już teraz nie zacina się, a przecież do zakończenia prac zostało jeszcze kilka miesięcy.

Autorzy ADVENT RISING zapraszają nas w podróż autostradą do komputerowego nieba. Miejmy nadzieję, że po drodze nie dojdzie do jakieś wypadku...

▪▪▪ Michał „KillMe" Zacharzewski

Advent Rising

Akcja TPP

- **Glyphx**
- **www.adventtrilogy.com**

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra na platformy:** PC, Xbox

Baczność! Pogromca HALO nadchodzi! Zabójca MAXA PAYNE'A nadciąga! A nieszczęsny ENTER THE MATRIX też już nie żyje...



ROBIN HOOD

Historia DEFENDER OF THE CROWN rozpoczęła się w roku 1986, a więc siedemnaście lat temu. To wtedy ukazała się gra pod tym właśnie tytułem, przeznaczona dla komputerów Commodore (a później również na inne platformy). Dzisiaj twórcy wracają do starego pomysłu, gdzie twoim zadaniem będzie wcielenie się w walecznego Robin Hooda i poprowadzenie wesołej kampanii (braciszek Tuck, Mały John, Marion oraz inni) przeciwko podłym ludziom księcia Jana (w tym przeciw osławionemu szeryfowi z Nottingham). Oczywiście ostateczym celem gry jest stworzenie z Anglii miejsca nadającego się do życia, co osiągniesz na różne sposoby. Na przykład wykorzystując swą siłę wojskową pokonasz armię księcia Jana i jego stronników, ale równie dobrze wykorzystasz uzbierany majątek i oswobodzisz króla Ryszarda Lwie Serce z austriackiej niewoli.



DEFENDER OF THE CROWN to połączenie wielu gatunków. Przeplatają się tu elementy strategii turowej, RPG i zręcznościówki wzbogacone w dodatku lekką domieszką przygody. Jako Robin Hood zajmiesz się bowiem nie tylko przygotowywaniem zasadzek na bogatych kupców i grabieniem ich wozów. Oprócz tego weźmiesz udział w turniejach rycerskich, by zdobyć sławę, pieniądze, a nawet ziemię. Będziesz oblegać wrogie zamki (tu przydadzą się machiny oblężnicze) i zajmować włości należące do nieprzyjaciół (w sumie 38 prowincji, które może zdobyć twoja armia). Zbadasz tajemnicze lochy oraz ruiny, podziemia i wieże, a tam wykażesz się umiejętnością walki i zdobędziesz bajeczne skarby.

Autorzy zaznaczają, że DEFENDER OF THE CROWN jest grą o nieliniowej fabule obfitującą w losowe wydarzenia, a w związku z tym przebieg każdej rozgrywki powinien się mniej lub bardziej różnić. Bardzo łatwe będzie też nauczanie się zasad gry, gdyż sterowanie zostało uproszczone do minimum. Amerykańscy recenzenci są zgodni co do jednego: szkoda że twórcy DEFENDER OF THE CROWN pozwolili nam wziąć udział w zmaganiach tylko po jednej stronie konfliktu. Bo czyż wcielenie się w księcia Jana, tępiącego obmierzłych zbójów z bandy Robin Hooda, nie byłoby równie zabawne?

Wydaje się też, że program skierowany jest głównie do sentymentalnych trzydziestolatków, gdyż młodemu graczowi (przyzwyczajonemu do gier z najwyższej półki i nie pamiętającemu „dawnych, dobrych czasów") może się wydać za mało rozbudowany.

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara

Robin Hood: Defender of the Crown

Strategiczno-RPG-Zręcznościowa

- **Cinemaware / CDP**
- **www.greyhawkgame.com**

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2003
- **Gra na platformy:** PC

Połączenie strategii, akcji oraz RPG z popularnym bohaterem w roli głównej. Czy to może się udać? **Dla sentymentalnych trzydziestolatków!**





Nowe oblicze najlepszej sieciowej strzelaniny 2002 roku

BATTLEFIELD Vietnam

Kochana mamo! Bardzo dziękuję za list i za pieniądze, które mi tu przysłałaś. Opłaciłem wszystkie rachunki, a za siatkę nawet dałem zadatek. Kupiłem też sobie okulary, jak prosiłaś. Rzeczywiście coraz gorzej widzę. Choroba frontowa, tak przynajmniej twierdzi Kraizner. Powinni coś z tym zrobić, filtry jakieś wymyślić albo osłonki na oczy. W ogóle nie dbają o swoich żołnierzy!

Mam nadzieję, że jesteście z tatką zdrowi, a babci nie dokucza już ten cholerny kaszel. Troszkę boję się o nią. Miesiąc temu taki jeden tu prychał i kichał, aż go plutonowy kulą w łeb uspokoił. Ponoć go rozpraszał i zapluwał smarkami przy każdym psiku. Przepraszam też, że wcześniej nie pisałem, ale taki jeden wąsacz z austriackiego miasteczka Braunau zrobił tu nam niezłą rozpierduchę. Malarzyna marny, z czołgami na nas wyskoczył! Musieliśmy z chłopakami jesień średniowiecza mu z tyłka zrobić. To był rok 1942, jeśli mnie pamięć nie myli...

Wiosną wybieram się w przyszłość. W przeszłość znaczy się. To jest w lata 60. i 70. ubiegłego wieku, jakieś trzydzieści lat po tej ostatniej zadymie. Do Wietnamu. Według informacji doktora Kraiznera leją się tam lokalni faszyzujący komuniści z podtrutymi imperialistycznym wągrem Amerykanami. I to nie tylko w filmowej dżungli, porośniętej bujną trawą i paprociami, ale i w górach, deltach rzek, w wioskach i w miasteczkach. Różnorodne otoczenie nie powinno się znudzić, tym bardziej, że stwarza okazję do zabawy z wrogiem w chowanego. Operacja Płonąca Strzała oraz wydarzenia z doliny Drang pozwolą na przykład sprawdzić się w naprawdę potężnych starciach z udziałem ruchliwej piechoty. Nie mogę powstrzymać tego radosnego drżenia rąk na samą myśl o tym, że znów przywrę plackiem do ziemi i wezmę na muszkę jakiegoś drania.



Tak, mamusiu, muszkę. Nigdy nie lubiłaś krawatów, wolałaś muszki. Odziedziczyłem to po tobie. Zresztą sama przyznaj, że uzbrojenie to ciekawa sprawa. Wydawało mi się, że w tej wojnie szanse nie były wyrównane. Żołnierze Stanów Zjednoczonych dysponowali przecież nowoczesną bronią, zaś ich warta miliardy dolarów machina wojenna produkowała takie cudeńka jak okulary ze szkłami fotochromatycznymi czy pierwsze celowniki laserowe. Dla odmiany Wietnamczycy dysponowali – a przynajmniej tak sądziłem – świeżymi kijami bambusowymi oraz zardzewiałymi pistoletami wygrzebanymi spod podłóg ukrytych na bagnach lepianek. Oczywiście doktor Kraizner wyprowadził mnie z błędu.

Każdy element dający Amerykanom przewagę równoważony jest przez jakiś drobny patent po stronie przeciwnej. Na przykład śmigłowce unosić się będą nad polami bitew, a z ich pokładu da się wprost idealnie siekać wroga. Przy akompaniamencie „Lotu Walkirii" Wagnera dobiegającego z radiowych głośników taka zabawa dostarczy olbrzymich emocji. Nad samym modelem lotu konstruktorzy biedzili się dwa miesiące, co tylko dowodzi jego złożoności. Helikopterami da się przewozić czołgi i – co ciekawe – można będzie z tych ostatnich strzelać. W czasie lotu! Normalnie kosmos! Wietnamczycy potrafią jednak rozwalać śmigłowce. Broń przeciwlotnicza nie jest im przecież obca. Co więcej, tamtejsi inżynierowie posiądą umiejętność przenoszenia punktów respawnu, dzięki czemu Białasy będą miały wrażenie, że wróg czai się wszędzie. Zmieni się też nieco sposób przejmowania punktów kontrolnych. Im więcej ludzi przerzucimy w ich okolicę, tym szybciej je opanujemy. Jeden osamotniony żołnierz nie zdziała nic.

Wszystko wyglądać będzie znacznie piękniej. Gęsta dżungla, przemalowane na maskujące kolory czołgi, pojazdy naziemne i latające, wreszcie sami żołnierze, w pełni zmapowani. Także wybuchy – taki napalm o poranku nie tylko ślicznie pachnie, ale i wygląda niczego sobie. Poprawiony system komunikacji słownej oraz wbudowane w każdy pojazd radio ucieszą audiofili. Szkoda tylko, że doktor Kraizner nadal twierdzi, że jestem uzależniony. Stopniowo zmniejsza dawkę środka uzależniającego, coraz rzadziej dopuszcza do monitora, ale nie wydaje mi się, żeby zdecydował się zwolnić mnie do domu. Trochę szkoda. Dawno nie urządziłem sobie sieciowej nocki. Bez komputera życie nie ma sensu, a on tego nie rozumie... Kocham cię mamo. Bądź dzielna, tęsknie za tobą!

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski



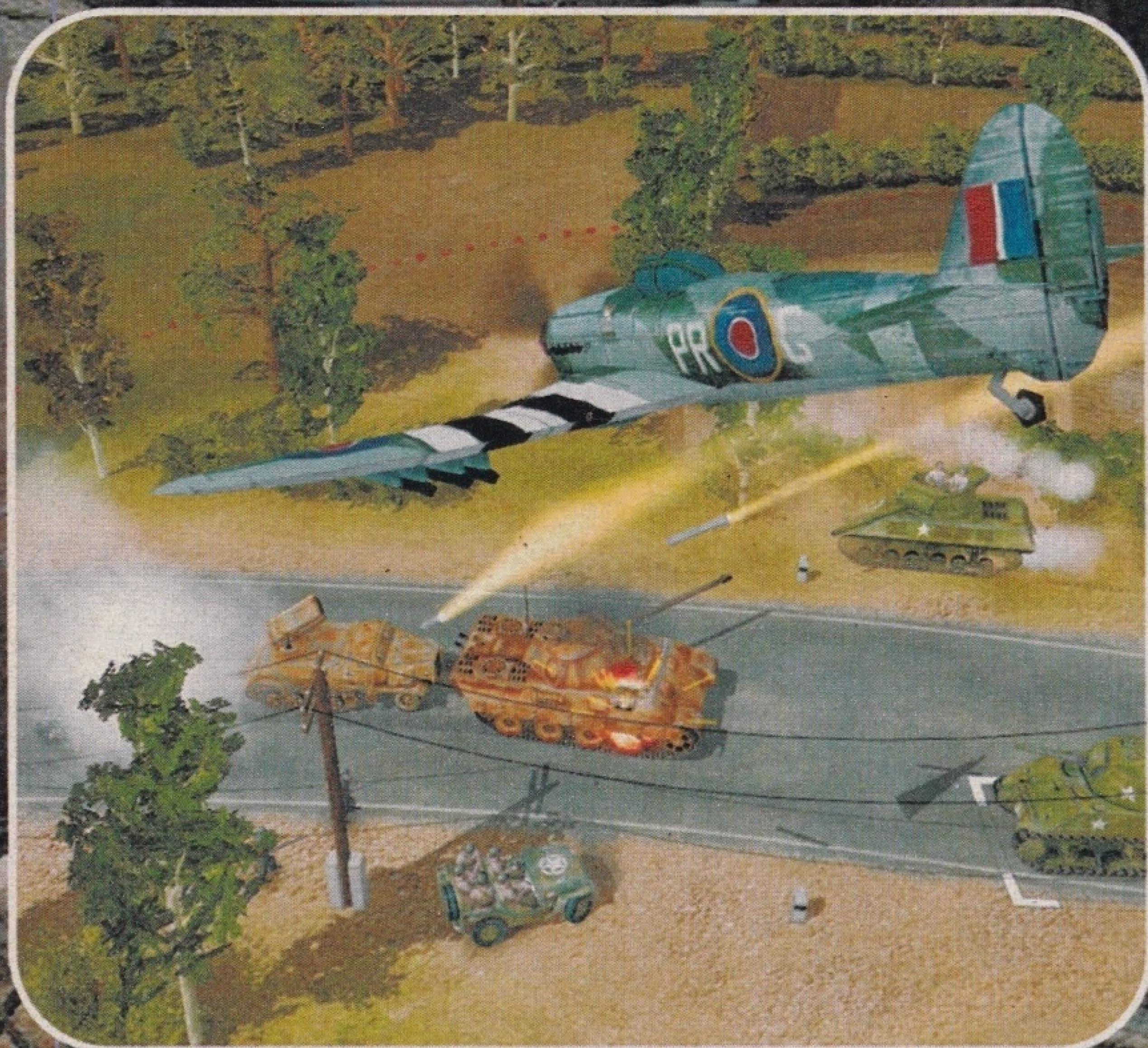
Battlefield: Vietnam
Wojenne masowe FPP

- Digital Illusion / EA Polska
- www.planetbattlefield.com/bfv

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra na platformy:** PC

Kontynuacja BATTLEFIELD 1942. Hitler już dawno nie żyje, więc żołnierze biegają po Wietnamie...



II wojna światowa jeszcze nigdy nie była taka śliczna

CODENAME PANZERS



Powstała w 1989 roku w Karlsruhe firma CDV przez długie lata tworzyła programy wyłącznie na rynek niemiecki. Zajmowała się też dystrybucją gier ID Software, Apogee, Sony i Psygnosis. W 1997 roku odniosła międzynarodowy sukces, wypuszczając strategię WET: THE SEXY EMPIRE, opowiadającą o rozkręcaniu biznesu pornograficznego przez skąpo odzianą Lulę. Kolejne sukcesy firmy były już związane z II wojną światową. Dwie części znakomitego SUDDEN STRIKE, nie mniej udany BLITZKRIEG i kultowy w niektórych kręgach COMBAT MISSION uczyniły z CDV specjalistę od strategii z tego okresu. Nic dziwnego, że również i CODENAME: PANZERS – najnowsza inwestycja Niemców – opowiada o zmaganiach aliantów z wojskami Adolfa Hitlera.

Nad grą już od ponad dwóch lat pracują autorzy popularnej ŚWINI. Węgierscy programiści tym razem postawili na widowiskową grafikę i odtworzone z pietyzmem realia. Na razie wszystko wskazuje na to, że decyzja ta była całkowicie słuszna.

Pod wieloma względami CODENAME: PANZERS nie ma sobie równych. Nowoczesny trójwymiarowy silnik umożliwia spojrzenie na pole bitwy pod dowolnym kątem. Ruchoma kamera z niecodzienną płynnością zagląda we wszystkie zakamarki, za tlące się wciąż ruiny, za wraki i nierówności terenu. Świetnie wyglądają też efekty pogodowe, mające rzeczywisty wpływ na przebieg starcia, a także rozmaite rodzaje drzew i krzewów, pasujące do strefy klimatycznej, w której toczy się bitwa. Budynki, słupy i zasieki również przyciągają wzrok.

Na wyrazy uznania zasługują wreszcie projekty jednostek. Autorzy gry przygotowali aż 50 rodzajów wojsk, różniących się m.in. zasięgiem i skutecznością prowadzonego ostrzału. Oko cieszą różne typy czołgów, transporterów opancerzonych, dział samobieżnych i jeepów. Wszędobylska piechota, uzbrojona w miny, wyrzutnie granatów i miotacze płomieni (w sam raz, by wykurzyć załogę czołgu z kabiny) potrafi doskonale biegać, skradać się, czołgać oraz kryć w okopach czy za umocnieniami. Poszczególni żołnierze korzystają z lornetek i telefonów polowych, pomagają też rannym, podając im lekarstwa i obwijając bandażami. Na niebie unoszą się zaś bombowce, które potrafią przeorać pociskami pole oraz zniszczyć most.

Co ciekawe, autorzy przygotowali znacznie więcej modeli niż rodzajów jednostek. W programie pojawia się bowiem ponad 100 różnych pojazdów (często są to np. te same czołgi, tyle że pomalowane w różny sposób) oraz około 80 rodzajów żołnierzy. Wśród nich znajdą się piechociarze w mundurach niemieckich, rosyjskich, amerykańskich, brytyjskich, francuskich, węgierskich, serbskich i – ku chwale ojczyzny – polskich. Taka dbałość o szczegóły jest po dziś dzień rzadkością. Również i dźwięk jest trójwymiarowy – dobra karta graficzna wsparta zestawem głośników sprawi, że gracz poczuje się jak na prawdziwym pobojowisku.

W odróżnieniu od SUDDEN STRIKE czy BLITZKRIEG, które były strategiami zręcznościowymi, CODENAME: PANZERS stawia na taktykę. Przeciwnik autentycznie myśli i stara się wykorzystać dostępne w danym momencie atuty. Nie gna za wszelką cenę do przodu – nieraz woli wciągnąć gracza w pułapkę niż paść podczas bohaterskiego, lecz bezsensownego ataku. Gospodarki surowcowej jako takiej w programie nie ma (wszystkie jednostki ma się dane „z góry", później można co najwyżej liczyć na posiłki), za to podzielony na trzy kampanie scenariusz składa się z szeregu powiązanych ze sobą misji, przedstawiających wojenne losy kilku żołnierzy. Ich przejścia rozpoczynają się w 1939 wraz z napadem hitlerowskich Niemiec na Polskę, kończą zaś wkroczeniem wojsk rosyjskich do Berlina sześć lat później. Z COMBAT MISSION zapożyczono też złożony model zniszczeń. Poszczególne pojazdy mają różną grubość pancerza (inną z boku, inną z przodu), zaś tory lotu pocisków wyliczane są niezależnie od widocznych na ekranie animacji.

Gra zapowiada się znakomicie. Jeśli spełni oczekiwania, na wielu komputerach zagości na długie miesiące. Szkoda tylko, że w pierwszej misji wcielamy się w hitlerowców i pomagamy im gnębić Polaków i Rosjan...

▪▪▪ Michał „CowJoel" Zacharzewski

Codename: Panzers
RTS

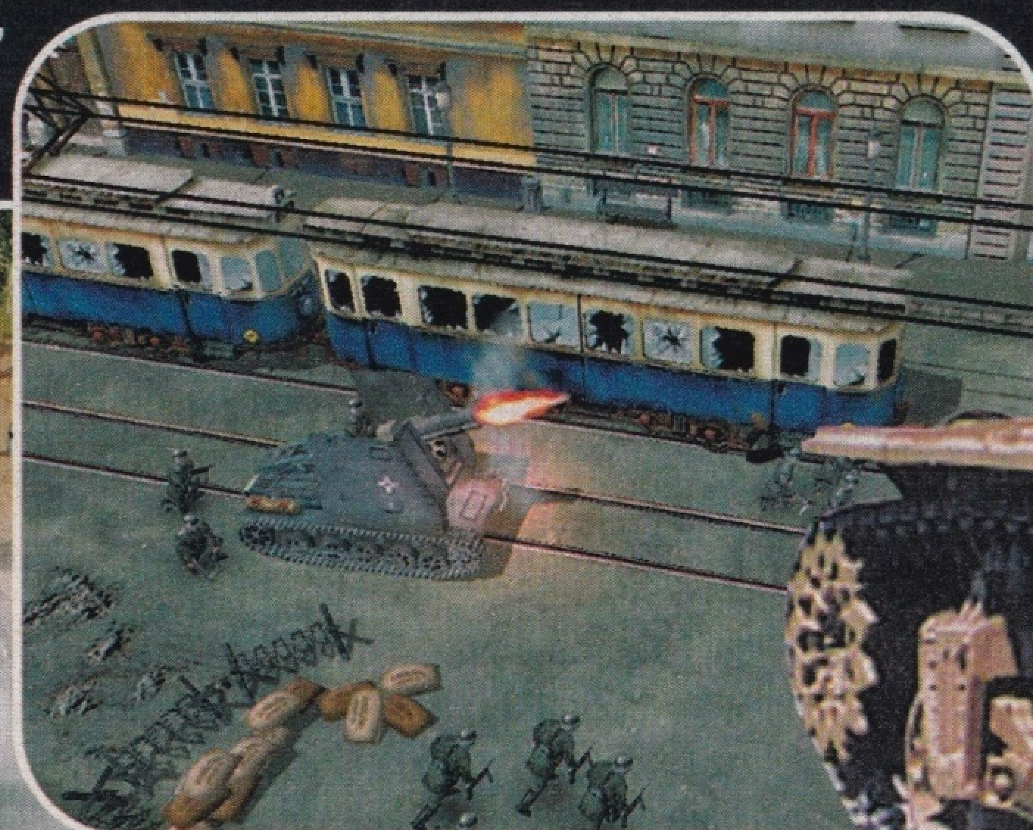
- Stormregion / CDV
- www.panzers.de

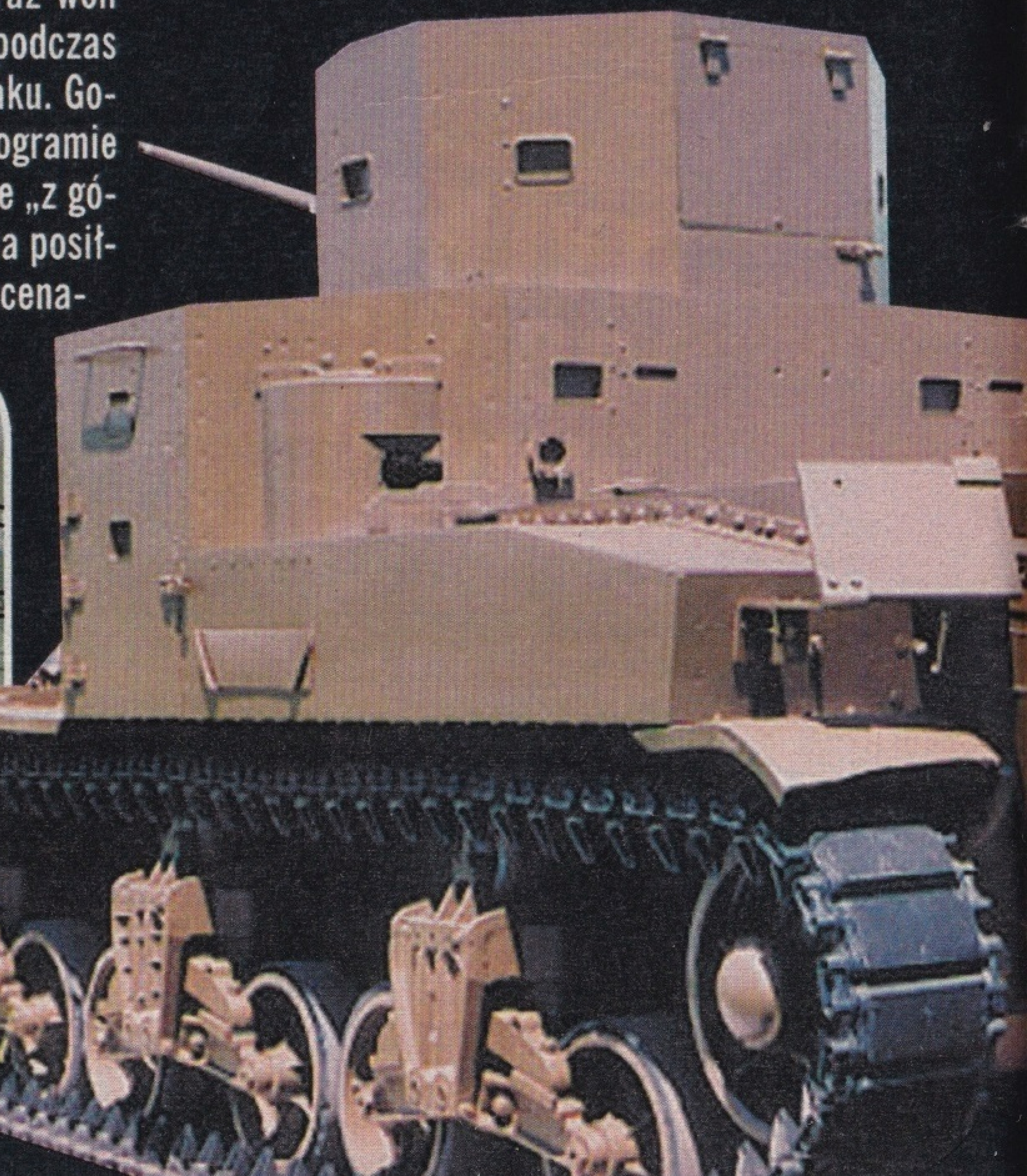
☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** luty 2004
- **Gra na platformy:** PC

Specjaliści od II wojny światowej tym razem opowiadają o broni pancernej. **Ale za to jak pięknie!**







SABOTAGE 1943

Nie chodzi o to, by zabijać. Chodzi o to, by bali się zasnąć!

Czy wyobrażasz sobie, by taki Mirage opracował grę, w której – jako Amerykanin-kapitalista – mógłbyś wykorzystywać buraków z Polski do sprzątania toalet w Teksasie? Co rodzimi gracze powiedzieliby, gdyby firma City Interactive zaproponowała im rolę oprawców z Jedwabnego? A gdybyś musiał wcielić się w postać likwidatorów powstania kościuszkowskiego i zabijać tych śmierdzących i skapcaniałych opojów w zawszonych perukach, którzy machnęli grafomańskie dzieło zwane Konstytucją 3 Maja? Z pewnością nie byłbyś zadowolony. Tymczasem Niemcy z Replay Studios pracują nad grą, w której strzela się do Niemców!

Akcja taktycznej strzelaniny SABOTAGE 1943 toczy się w czasie II wojny światowej. Do niedawna układała się ona po myśli Trzeciej Rzeszy, niestety klęski na Dalekim Wschodzie poważnie podkopały militarną maszynkę Hitlera. Uciśnione narody Europy zaczęły poważniej myśleć o wyzwoleniu. Polacy przygotowują powstanie, płonie warszawskie getto. Także we Francji, w Paryżu, wiele się dzieje. Działa tu ugrupowanie La Resistance, które w niezwykle skuteczny sposób utrudnia życie Niemcom. Jednak masowe egzekucje, łapanki, wywózki do obozów koncentracyjnych pomagają hitlerowcom trzymać paryżan w potrzasku. Ale nie ciebie!

Wcielasz się w początkującego szpiega, sabotażystę i powstańca. Człowieka, który kocha swoją ojczyznę i gotowy jest oddać życie za jej wolność. Jednak nie jesteś z tych, którzy wbiegają z karabinem do niemieckiej restauracji, licząc, że przed śmiercią zdołają powalić kilku faszystowskich oficjeli. Ty działasz w podziemiu, w ukryciu, po cichu, skromnie, choć spektakularnie. Na co dzień starasz się udawać zwykłego obywatela, człowieka, który pogodził się z okupacją. Niekiedy jednak zmieniasz ciepły płaszcz na wojskową kurtkę i wychodzisz na akcję. Wtedy dokonujesz aktów sabotażu, przeprowadzasz szczegółowo zaplanowane zamachy, podkładasz bomby i pomagasz przerzucać broń. Uwalniasz jeńców, zabijasz generałów, kradniesz cenne plany. Szukasz też szpiegów gestapo, którzy przeniknęli do La Resistance i w chwili obecnej zagrażają twojemu bezpieczeństwu.

Autorzy gry podzielili ją na 22 etapy odtwarzające akcje francuskiego ruchu oporu z lat 1943-44. Projektując misje, odrzucili charakterystyczny dla wielu shooterów FPP schemat, wedle którego należy przejść od punktu A do punktu B, realizując zasadę „nikt nie wyjdzie stąd żywy". Do dyspozycji gracza oddali tętniące życiem lokacje, które wpierw należy dobrze poznać, by myśleć o sukcesie. Zaprojektowali też inteligentnych przeciwników. Niemcy dokładnie przyglądają się każdemu obywatelowi, obserwują podejrzanych typów i nie wahają się sięgnąć po broń. Potrafią wzajemnie współpracować, doskonale kryją się i maskują, często krzykiem wzywają posiłki, wreszcie całkiem przyzwoicie strzelają.

Na szczęście gracz również jest nie w ciemię bity. Wykorzystuje blisko 20 rodzajów broni, doskonale strzela, skrada się, czołga, biega, skacze i kryje się za murkami czy słupami. Bardzo często zmienia ubrania. Do niemieckiej bazy wchodzi w stroju gestapowca, po mieście spaceruje w płaszczu bądź ciepłym swetrze. Zna niemiecki w stopniu zadawalającym, dzięki czemu potrafi wydobyć niemal każdą informację od napotkanego Niemca (udając generała bądź bawiąc się nożem niebezpiecznie blisko cudzej szyi). W czasie strzelaniny główny bohater potrafi położyć się na ziemi i udawać trupa, lecz kiedy strzela, robi to celnie. Jego działania mają wpływ na zachowanie się Niemców, członków la Resistance oraz zwykłych obywateli. Jeśli będzie nieostrożny, narazi się swym kamratom bądź mieszkańcom Paryża, a wówczas nikt nie przyjdzie mu z pomocą, gdy będzie uciekał przed bojowo nastawionym oddziałem gestapowców...

SABOTAGE 1943 pojawi się w sklepach dopiero pod koniec przyszłego roku. Jeśli program spełni pokładane w nim nadzieje, otrzymamy kawał naprawdę dobrego kodu. Może nie aż tak pięknego jak DOOM 3 czy HALF-LIFE 2, lecz oferującego oryginalne, złożone misje i perfidnych przeciwników. Ileż można w końcu lać bezmózgie pokraki umiejące tylko biegać i strzelać się nawzajem po pyskach?

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Sabotage 1943



Strzelanina FPP

- **Replay Studios**
- **www.sabotage1943.com**

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** koniec 2004
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox

Opanowałeś do perfekcji sabotowanie zajęć z polskiego? **Zatem to gra dla ciebie! Powinieneś poradzić sobie z nią śpiewająco**

Graj i zarabiaj

Z polskiej ekipy występującej w finałach zorganizowanego przez firmę Samsung turnieju World Cyber Games najlepiej wypadł grający w WARCRAFT 3 Krzysztof Czerwiński. Zawodnikowi udało się dotrzeć do ćwierćfinału, gdzie przegrał z młodym Chińczykiem, późniejszym mistrzem świata. W przyszłym roku impreza zostanie przeniesiona na próbę z Korei do San Francisco. Nieco wcześniej w Las Vegas odbędzie się turniej ATI/AMD Cyber X Gaming Championships. Imponują zwłaszcza wygrane – organizatorom udało się zgromadzić okrągłe 600 tys. dolarów, z czego 100 tys. przypadnie najlepszej drużynie w turnieju COUNTER-STRIKE.

Larry wróć?



Larry Laffer, bohater serii przygodówek LEISURE SUIT LARRY, powróci na ekrany domowych komputerów. Firma Sierra nieoficjalnie potwierdziła, że pracuje nad kolejną częścią popularnego cyklu. Niestety, w pracach nie bierze udziału Al Lowe, twórca postaci Larrego. Ostatnia część gry – LARRY 7 – była w Polsce olbrzymim przebojem. Znakomite recenzje zebrało spolszczenie, nad którym pracowali Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura.

Nie lubią Polaków?

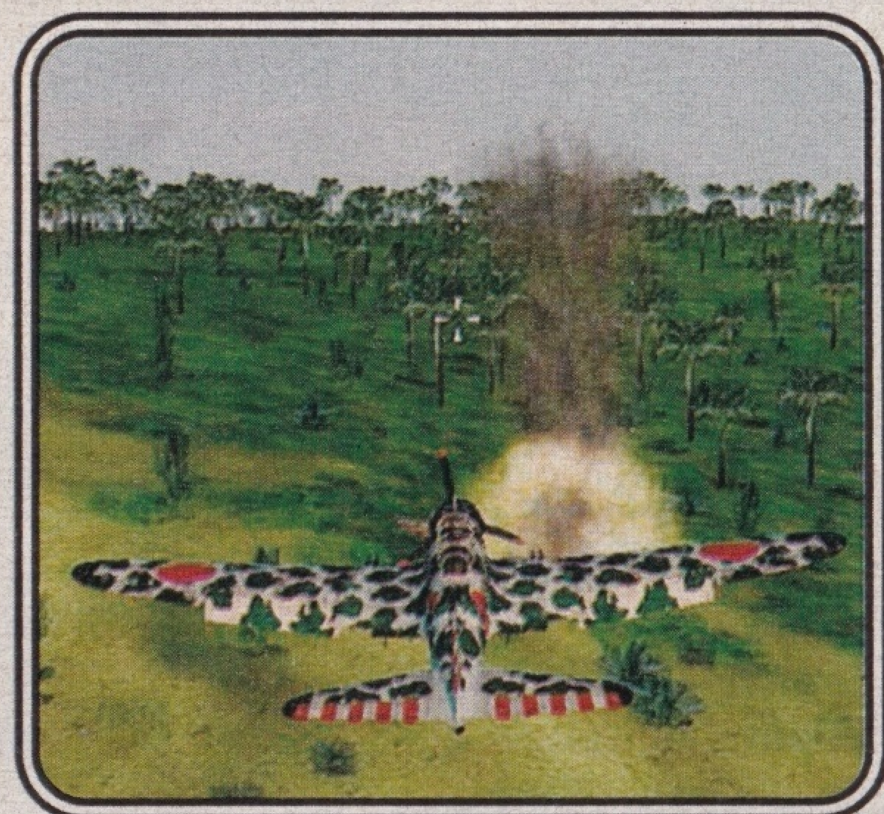
Polscy programiści naprawdę wiele spodziewali się po CHROME i drugich POLANACH. Chwalili się też zręcznościową przygodówką GROM i krajowym COLD ZERO, którym na świecie zajmował się JoWood. Niestety, raz jeszcze okazało się, że rodzime gry nie zachwycają szczególnie zachodnich recenzentów. Serwis GameRankings, podsumowujący średnie oceny gier w zachodniej prasie i na serwisach, pokazał, jak naprawdę są postrzegane. I tak COLD ZERO posiada łączną notę 65%, a GROM 53%. O dwa procent lepiej wypadła pierwsza część ANOTHER WAR. Wielki zawód sprawiły dwa pozornie najlepsze tytuły ostatnich miesięcy. CHROME na razie wywalczył ocenę 63% (przy czym do sklepów w USA gra wchodzi dopiero teraz), a ONCE UPON A KNIGHT – czyli rodzimi POLANIE – niewiele więcej, bo 67%. Dla porównania, czeska MAFIA zasłużyła sobie na 88%, węgierska HEGEMONIA na 78%, zaś rosyjski IŁ-SZTURMOWIK nawet na 91%. Panie Polak, kaj idziesz? Powiesić się!

Turok Evolution PC



Dawno, dawno temu ktoś wpadł na pomysł, by użyźnić jałową, teksańską ziemię krwią Indian. Słowa te zachęciły amerykańskiego generała Tobiasa Brucknera do urządzenia prawdziwej rzezi. W czasie gigantycznych bitew ginęły więc dzieci, ich rodzice i dziadkowie. Do dziś zresztą lokalny piasek ma nieprzyjemną, czerwoną barwę... Wróćmy jednak do roku 1886. W czasie jednej z masakr rozstąpiła się ziemia, a Indianin imieniem Tal'Set wpadł w rozpadlinę. Gdy się obudził, odkrył, że znajduje się w zamieszkanej przez prehistoryczne gady zapomnianej krainie. Jej mieszkańcy zaopiekowali się nim i opatrzyli jego rany. Teraz on pragnie się odwdzięczyć. Chce pokonać gnębiącego ich Lorda Tyrannusa. Tyle że pomaga mu nowy dowódca, generał zniknął – niejaki Tobias Bruckner. Także i on wpadł w rozpadlinę! Gra TUROK EVOLUTION została wydana rok temu na konsole Xbox, PlayStation 2 i GameCube. W wersji na PC zaoferuje poprawioną grafikę, 60 rodzajów przeciwników (w tym 15 gatunków dinozaurów), kilkanaście futurystycznych broni oraz całkiem zmyślną Sztuczną Inteligencję. Premiera na dniach!

Pacific Warriors 2 PC



Nie piszą o nim w „Tinie". Nie zapraszają go do telewizji, nie proponują wywiadów. Mimo to silnik Renderware robi coraz większą karierę. Po gościnnych występach w SKOKACH NARCIARSKICH 2004 zobaczysz go także w BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON, THE MOVIES Petera Molyneuxa oraz w PACIFIC WARRIORS 2. Ta ostatnia gra to klasyczna zręcznościowa strzelanina z czasów II wojny światowej. Gracz wciela się w japońskiego bądź amerykańskiego pilota biorącego udział w bitwach w rejonie Pearl Harbor, Midway, Guadalcanal i Okinawy. Swym samolotem (SBD Dauntless, F6F Hellcat, B5N2 lub A6M3) kieruje za pomocą zaledwie kilku przycisków, w dziecinnie prosty sposób niszczy wskazane cele i wywija imponujące piruety. Łącznie wypełnia 50 niebezpiecznych, dziennych i nocnych misji, gromadząc kolekcję medali i odznaczeń. Dzięki Renderware program wygląda znakomicie. Wyspy porośnięte są prawdziwymi drzewami, zaś morska woda faluje na wietrze. Eksplozje (innych samolotów, okrętów morskich, a także bombardowanych budynków czy ciężarówek) również całkiem przyzwoicie wgniatają w fotel. Jeśli ktoś wyda to w Polsce za niewielkie pieniądze, bierzcie w ciemno.

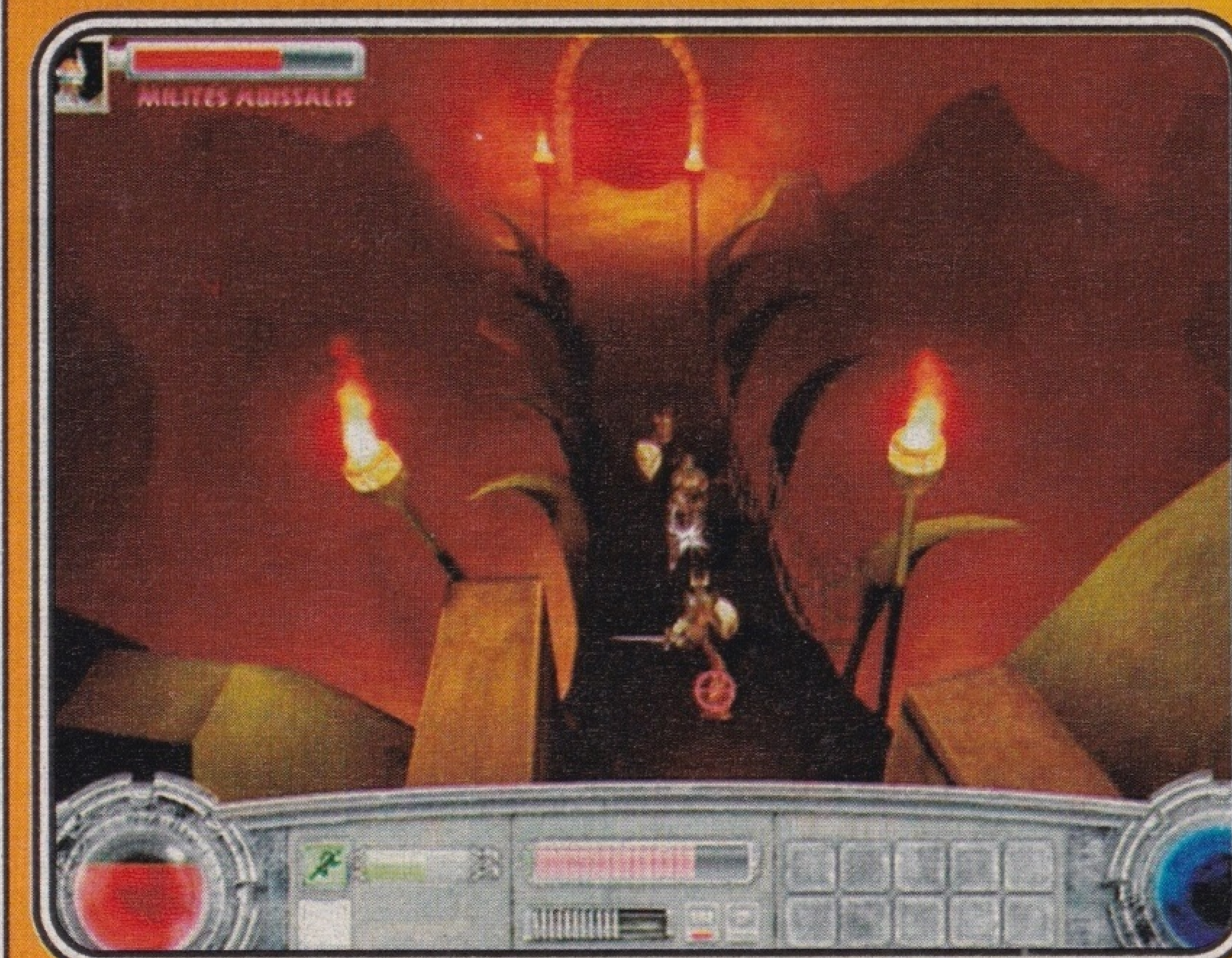
Eric Young's Squad Assault: West Front PC

Jajogłowi wąsaci stratedzy mają powód do radości – prace nad ERIC YOUNG'S SQUAD ASSAULT: WEST FRONT powoli dobiegają końca. Już niedługo po raz setny (bądź nawet sto pierwszy) czołgi i piechota wybiegną na pola Francji, by stoczyć najważniejsze bitwy 1944 roku. W grze wcielisz się w Niemców lub aliantów (Francuzów, Brytyjczyków, Amerykanów i Kanadyjczyków) – uzbrojonych w taki sam sprzęt, z jakiego korzystali sześćdziesiąt lat temu. Siłą programu ma być złożony system odpowiadający za psychologię żołnierzy. Jak wiadomo, na polu bitwy z reguły panuje chaos, wszyscy krwawią i nie wykonują rozkazów tak dokładnie, jak ma to miejsce w grach z gatunku RTS. W SQUAD ASSAULT: WEST FRONT poszczególne jednostki mogą spanikować, wpaść w furię albo po prostu nie usłyszeć rozkazu. Trzy duże kampanie zapewnią blisko 60 godzin rozrywki. Do programu dołączony będzie zestaw edytorów oraz specjalny instalator modów, pozwalający w przeciągu kilku chwil przełączać się pomiędzy stworzonymi przez fanów rozszerzeniami.

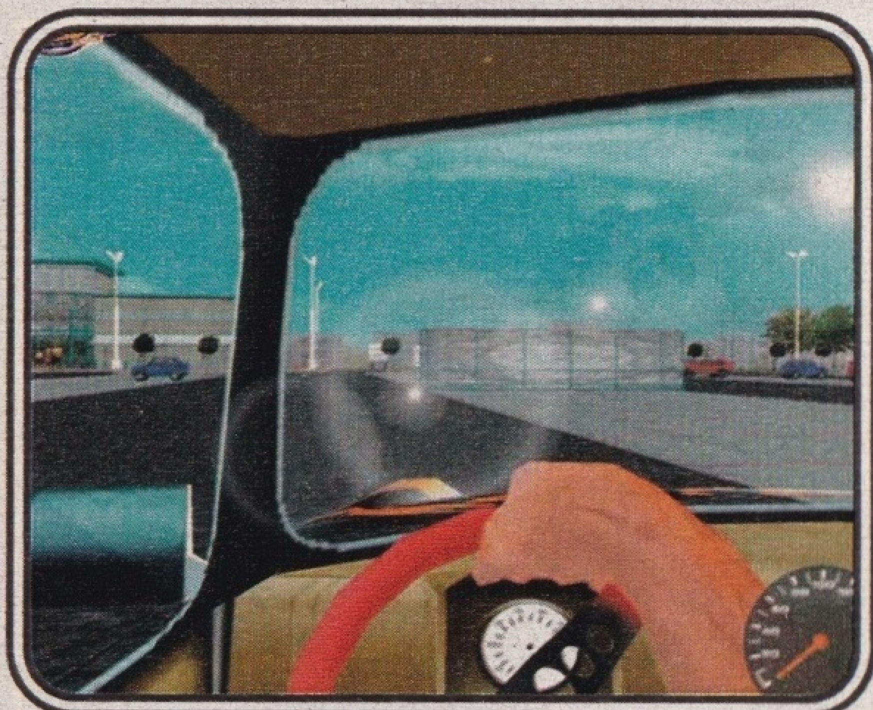


Etrom: The Astral Essence PC

Innowacyjna gra RPG z leżącego gdzieś w odległej przyszłości klasycznego świata fantasy. Tak przynajmniej wygląda to na pierwszy rzut oka – ciągnące się kilometrami lochy, nieprzebyte pieczary i ponure, gotyckie zamki przywodzą na myśl produkcje pokroju NEVERWINTER NIGHTS. Wystarczy jednak przejść się odrobinę, by odkryć nowoczesne maszyny napędzane energią niewiadomego pochodzenia, tajemnicze portale służące do podróżowania pomiędzy wymiarami i całkiem nowoczesną broń. W ETROM miasta rządzące się zasadami demokracji sąsiadują z faszystowskimi metropoliami. Są też demony, magowie, smoki i pradawne rytuały, a także czołgi, mechy i broń laserowa. Sama gra stanowi połączenie DIABLO z rozbudowanym fabularnie, nieliniowym BALDUR'S GATE. Gracz spędza długie godziny na krwawych walkach na 30 różnych poziomach 4 wielkich stanów. Ponad 100 różnych przedmiotów, rozbudowany system magiczny oraz wciągający tryb multiplayer mają zapewnić ETROM sławę. Wraz z grą na zachodnim rynku pojawi się komiks oraz książkowy podręcznik do systemu role-playing o tej samej nazwie.



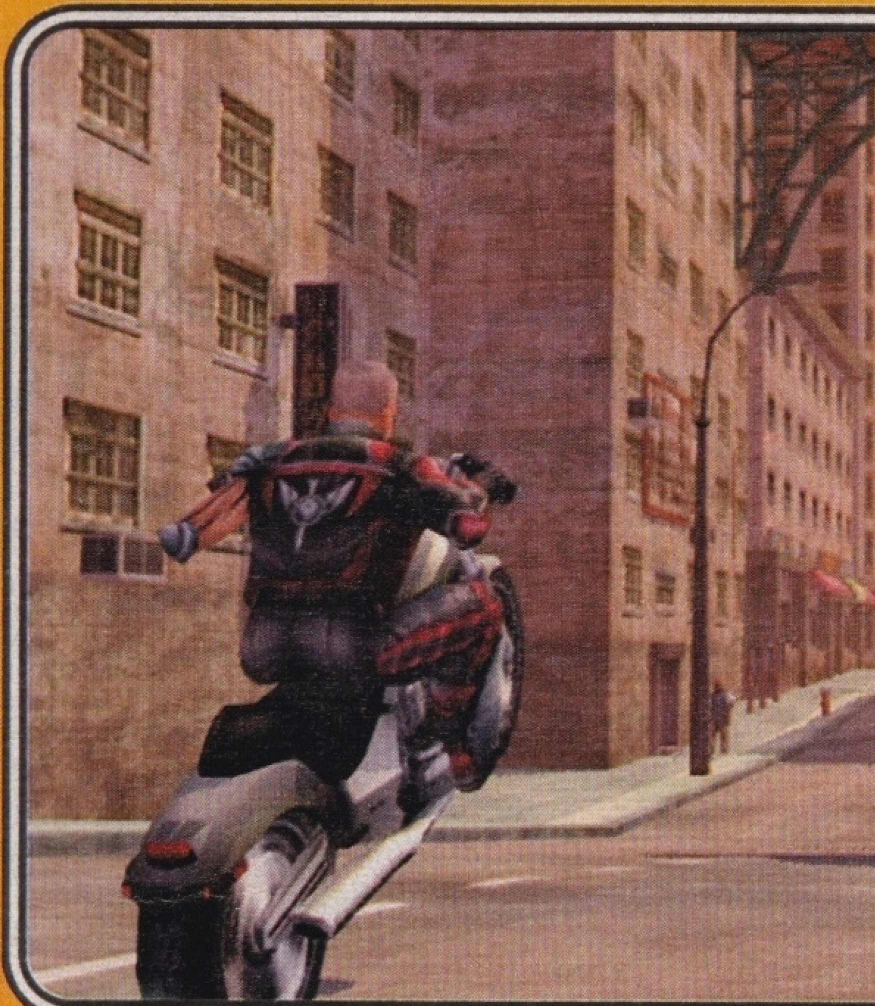
Trabi Racer PC



W połowie listopada do polskich sklepów trafi POLDEK DRIVER. Autorzy gry wysłali już tzw. mastera do tłoczni i w chwili obecnej pracują nad zręcznościówką TRABI RACER. Tym razem gracze wezmą udział w wyścigach Trabantów, niemieckich samochodów osobowych produkowanych w latach 1957-1991 przez Automobil-Werk Zwickau (AWZ). Autorzy programu obiecują pięć samochodów i tyle samo lokacji. W porównaniu z grą MALUCH RACER poprawiono szybkość działania programu oraz efekty kolizji. Teraz plastikowe samochody niszczą się w wyniku zderzeń, skutkiem czego gorzej sprawują się na trasie. Umożliwiono też prawie dowolne ustawienie kamery, a także dorzucono widok z wnętrza pojazdu. Za dwa miesiące program znajdzie się w sklepach. Będzie kosztował 20 złotych.

Axle Rage PC

Przyszłość nie będzie aż tak słodka i śliczna jak wesołe miśki z disneyowskich filmów. Zresztą nawet gdyby była, uzbrojone motocyklowe gangi w jedną noc urządziłyby w ZOO taką masakrę, że zdążająca na miejsce przestępstwa policja musiałaby się zaopatrzyć w skafandry do nurkowania we krwi. Futro wspomnianych niedźwiedzi jeszcze przez wiele miesięcy znajdowałoby się w najbardziej dziwacznych miejscach. A tak? Kasa, dragi i brutalna siła rządzą megamiastem Nailsdale. Dwie zwalczające się partie polityczne wspierają znajdujące się w stanie permanentnej wojny gangi. Axle Rage jest członkiem motocyklowego No Dice. Doskonale się bije, niektórzy mówią, że jest królem ulicznych walk na pięści. Pcha się na ogół tam, gdzie dwóch-trzech twardzieli okłada jednego, i wymiata takie combosy, że przeciwnicy fruwają na boki. Axle pomaga sobie przy tym znalezionymi deskami, obtłuczonymi butelkami, jakimiś półkami i koszami na śmieci. Sporo też jeździ po mieście – od czasów premiery GTA3 ten typ rodzaj zabawy bije przecież rekordy popularności.

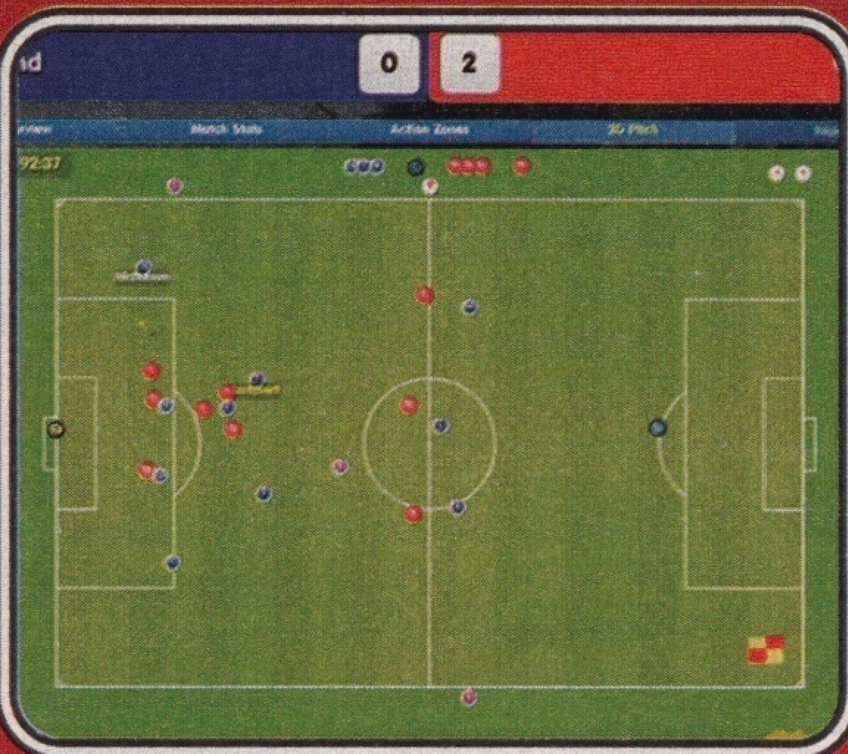


Kuma: War PC



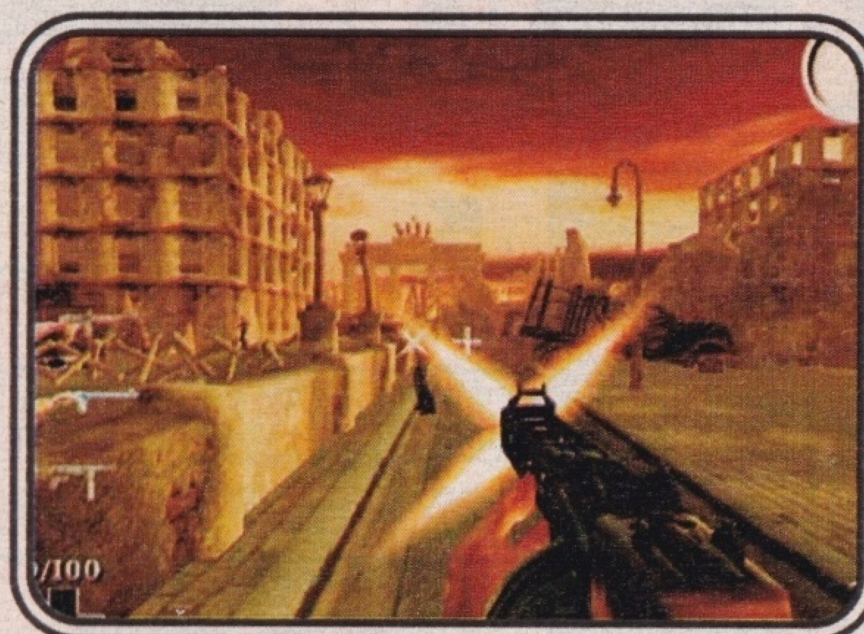
Zastanawialiście się, jak gry będą wyglądać za pięć czy dziesięć lat? Czy będą to przepiękne sieciówki, niezwykle realistyczne strzelaniny czy też może programy przedstawiające każdy aspekt życia, od porannego krojenia chleba na śniadanie po rajd za uciekającym autobusem? Twórcy KUMY mają nieco inne zdanie. Taktyczna strzelanina FPP/TPP, nad którą pracują, będzie się rozwijać także i po premierze. Otóż w podstawowej wersji programu udasz się do Iraku. Odszukasz synów Saddama Husajna, Udaja i Kusaja, po czym ich zabijesz. Wykonasz też dwie inne skomplikowane misje. A co potem? Potem ściągniesz z Sieci nowe rodzaje broni, nowe lokacje i misje, nawiązujące do najbardziej aktualnych wydarzeń. Nie tylko z Iraku – programiści obiecują zaprowadzić cię w każde interesujące miejsce na świecie, wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego. Miesięczna opłata za pakiet nowych misji nie powinna wynosić więcej niż 10 dolarów – a więc tyle, ile kosztuje abonament na co drugą grę MMORPG.

Championship Manager 03/04 PC



Najnowsza edycja najlepszego pecetowego menedżera piłki nożnej. Na pierwszy rzut oka przypomina CHAMPIONSHIP MANAGER 4 z czterema nowymi ligami, zaktualizowanymi składami i rozgrywkami, lecz wystarczy posiedzieć nad grą chwilkę dłużej, by odkryć cały szereg drobnych zmian. Przykładowo wzmocniono znaczenie relacji pomiędzy piłkarzami i umożliwiono nadawanie im ksywek. Usprawniono również podgląd meczu (panel 2D, nowe efekty graficzne oraz komentarze) oraz przegląd prasy. Dziennikarze wybierają teraz bramkę miesiąca i sezonu, a także dostarczają całej masy cennych sugestii, obserwacji i porad. Drobne poprawki dotknęły również opcji skautingu oraz treningu, który stał się bardziej intuicyjny. Oczywiście z gry usunięto całą masę błędów, które obrzydzały wersję oryginalną i były niwelowane za pomocą kolejnych patchy...

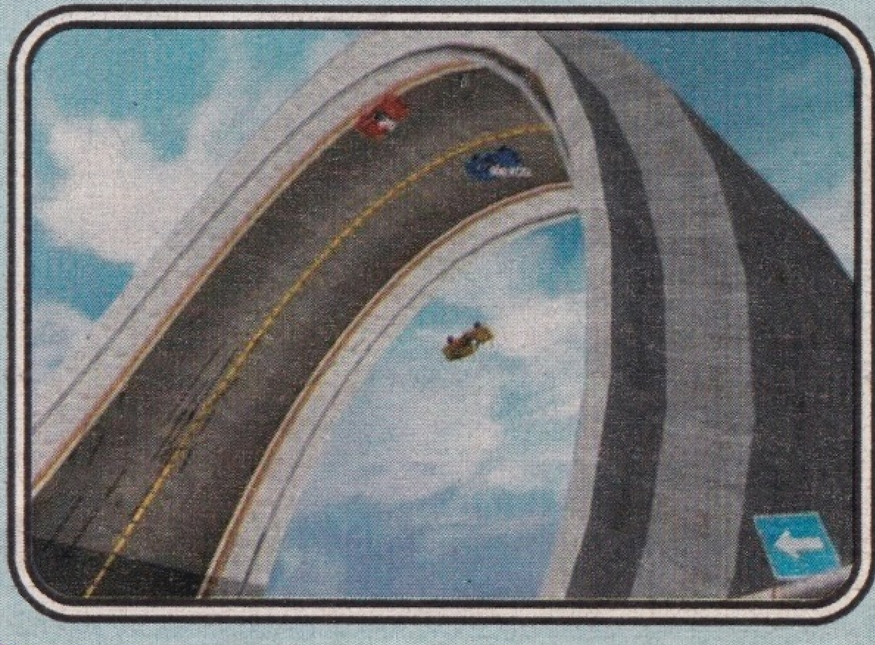
Assignment Berlin PC



Niskobudżetowa strzelanina FPP z czasów II wojny światowej. Gracz wciela się w młodego amerykańskiego żołnierza, który wkrótce po inwazji w Normandii dostaje w łapkę kamasze, a na nogi nowe kałasze. Próbuje iść, ale przewraca się na ryja. Szybko zamienia miejscami kamasze z kałaszami, po czym daje z buta do przodu. Czeka go 10 misji nawiązujących do autentycznych wydarzeń. W ich trakcie nie zabraknie starć z niemieckimi tygrysami, pojedynków ze snajperami i starć w opustoszałych miasteczkach. W czasie wykonywania zadań gracz skorzysta z 14 różnych broni, a nawet zeskoczy z samolotu ze spadochronem na plecach. ASSIGNMENT BERLIN to nic innego jak próba podpięcia się pod olbrzymi sukces MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Niestety, w chwili obecnej gra nie wygląda dobrze i ma wysokie wymagania sprzętowe.

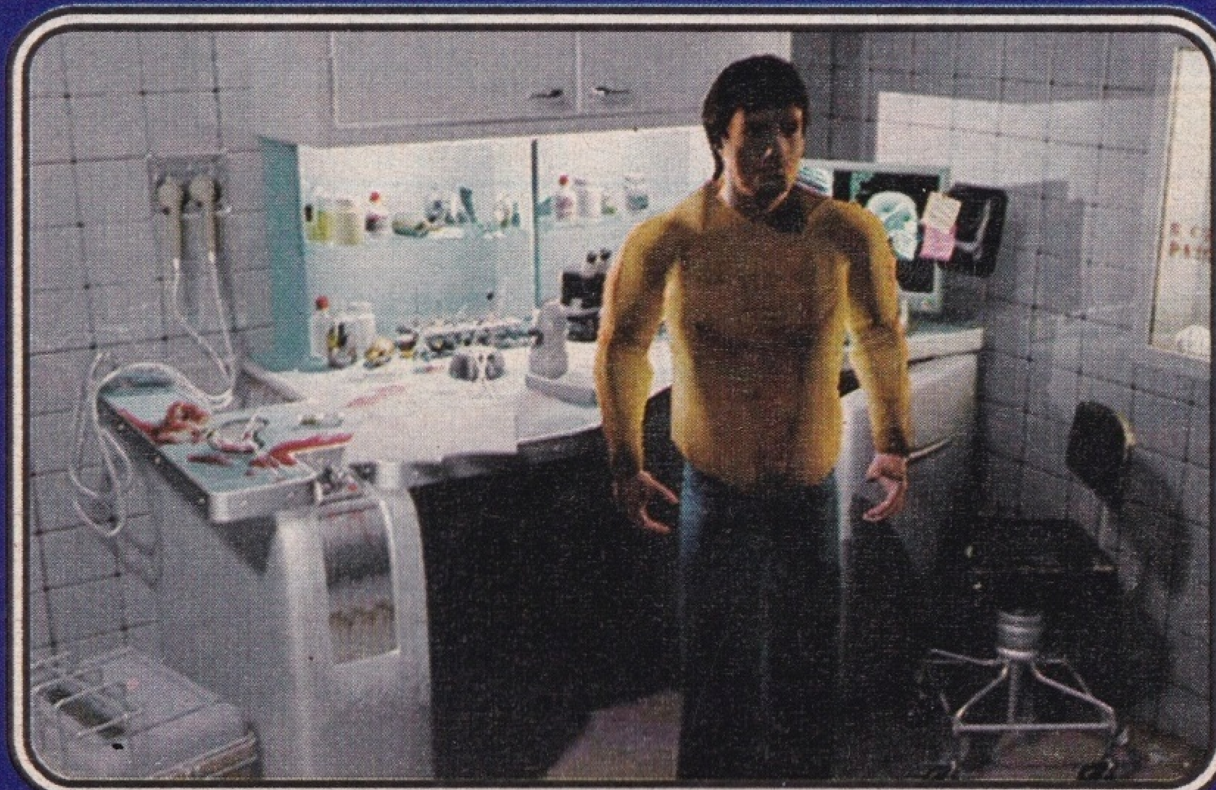
Trackmania PC

Niby zwykłe wyścigi, a jednak niezwykłe. Po pierwsze, gracz sam tworzy trasy, składając je z ponad 300 gotowych elementów osadzonych w trzech różnych środowiskach: zimowym, pustynnym i wiejskim. Po drugie, nie przypominają one klasycznych torów, z jakimi miałeś do czynienia w TOCA RACE DRIVER i COLIN MCRAE RALLY 3. Są za to pokręcone jak umysł Froggera. Wiją się niczym tasiemce, obfitują w rampy, uskoki, przepaści, pętle i ostre zakręty. Człowiek czuje się na nich jak na kolejce górskiej. Samochód niejednokrotnie koziołkuje, odbija się od band i niszczy. Zabawa jest więc przednia. Co najważniejsze, grać można w Sieci (nawet na modemie), a także samodzielnie. W tym ostatnim przypadku dostępne są trzy tryby: sprawdzian prędkości, rajd i kaskaderka. TRACKMANIA pojawi się w zachodnich sklepach pod koniec listopada. Kiedy dotrze do Polski, nie wiadomo.

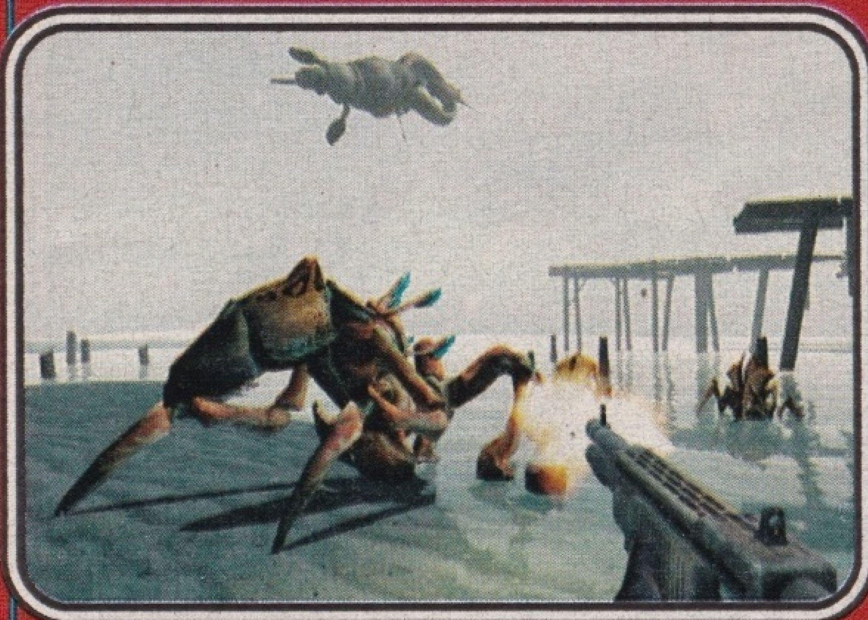


Midnight Nowhere PC

Krew. Wszędzie krew. Krew, trupy, gnijące wątroby, niewielkie serca wyjęte jakąś potężną łapą z ciał, w których do niedawna biły. Nic dziwnego, że ludzie opuszczają swe domy w panice. Na autostradach wylotowych tworzą się gigantyczne korki, a centrum pustoszeje. Wkrótce później wojsko otacza miasto ścisłym kordonem. Gracz budzi się w kostnicy. Dookoła niego leżą butwiejące trupy całkowicie obcych mu osób. Do głowy przychodzą mu rozmaite myśli. „Skąd ja się tu wziąłem? Co ja tu robię? Kim oni są?". Pytania zostają bez odpowiedzi. Amnezja... MIDNIGHT NOWHERE to nowa rosyjska przygodówka, która rozpoczyna się niezwykle obiecująco. Klimat rodem z serialu „Z archiwum X" psują nieco sztuczne obrazki z gry. Trójwymiarowy świat jest nieco zbyt sterylny, by w sposób wiarygodny oddać koszmar, który już niedługo stanie się twoim udziałem. Brrr! Będzie strasznie!



I po HALF-LIFE 2!



Kiedy pod koniec września firma Valve zapowiedziała przesunięcie premiery gry HALF-LIFE 2 w okolice Gwiazdki, nikt nie spodziewał się, że jest to początek największej branżowej afery ostatnich lat. Niespełna tydzień później w Sieci pojawił się kod źródłowy programu. Wszystkie kruczki programistyczne zastosowane przez autorów najbardziej oczekiwanej gry roku stały się nagle powszechnie znane. Ponadto hakerzy i twórcy cheatów dostali w swoje ręce narzędzia umożliwiające im niemal dowolne zmiany, w tym w systemie odpowiedzialnym za CD-KEY'e w Steamie. Po paru dniach Valve potwierdziło wyciek około 1/3 kodu gry, sugerując, iż ktoś włamał się do sieci wewnętrznej firmy. Analitycy oszacowali, że straty spowodowane kradzieżą sięgną kilkunastu milionów dolarów. „Z całą pewnością to one zmusiły Valve do przełożenia premiery gry" – twierdzili przyglądający się aferze dziennikarze. Dramat trwał jednak dalej. W Sieci pojawiła się bowiem działająca, lecz niedopracowana wersja beta programu. Tym samym gracze zdobyli dowód, że programiści Valve – mimo wielu obietnic – nie mieli zamiaru wprowadzić HALF-LIFE 2 do sprzedaży we wrześniu... W chwili obecnej HALF-LIFE 2 zapowiadany jest na kwiecień przyszłego roku.

Dom trupów



Niskobudżetowy horror „House of the Dead" – adaptacja popularnej gry komputerowej – pojawił się już w amerykańskich kinach. W czasie pierwszego weekendu zarobił 5,5 mln dolarów, a więc mniej więcej tyle, ile kosztował. Akcja obrazu toczy się na wysepce, na której odbywają się najlepsze imprezy techno w okolicy. Pewnej nocy pojawiają się na niej zombie...

Rekkasturvat

Rok temu wszyscy fascynowali się niewielką, darmową grą logiczną PORRASTURVAT, w której spychało się manekin ze szczytu schodów. W tym roku autorzy programu przygotowali nowe dzieło – REKKASTURVAT. Tym razem gracz miażdży ludka przy pomocy potężnej ciężarówki i wgniata go w twardą jak skała ściankę. Więcej informacji: http://jet.ro/dismount/.

Kangurek Kao 2 PC



Jeśli ściskasz właśnie ten numer CLICKA! w swych uroczych łapkach, to znak, że umiesz czytać. Gdybyś nie umiał, nie ściskałbyś go w tej chwili i dawno zużył jako papier toaletowy. Ale skoro jesteś mocny w literkach... dowiesz się, że KANGUREK KAO 2 harcuje już po sklepach. Od początku listopada zwierzak ten wyciska sztangę, tłucze w bokserski worek, skacze też na pocztę i pali (się do walki). Po co? Cóż, chce odzyskać formę. Dostał cynk, że jest robota do wzięcia. Źli myśliwy schwytał zwierzaki rozmaitych gatunków i zamierza zamienić je na zielone papierki. Ktoś go musi powstrzymać! Kangurek zwiedzi m.in. Afrykę, Antarktydę i rodzinną Australię. Zaprzyjaźni się z pingwinem i wielorybem, przejedzie się deską surfingową, będzie tłukł ogonem, boksował i ciskał bumerangiem. RAYMAN przejdzie na emeryturę...

Neighbours from Hell 2 PC

Pierwsza część gry NEIGHBOURS FROM HELL nie dotarła do Polski. Szkoda, bo na Zachodzie ta produkcja zyskała pochlebne recenzje. W końcu bezkarne robienie psikusów sąsiadom jest tym, co piekielne tygrysy kochają najbardziej! W drugiej części gry Woody, główny bohater programu, wybiera się na wakacje. Marzy mu się wypoczynek z dala od cywilizacji, z prażącym słoneczkiem i ptaszkami śpiewającymi do snu. Co otrzymuje? Parszywych turystów wpychających gdzie się da swoje perkate nosy, kobiety zalewające swym potem ładniejszą połowę plaży i nieuprzejmych sprzedawców. No i sąsiada... Ech... W zmaganiach z „czynnikami utrudniającymi regenerację sił życiowych" graczowi towarzyszy wszędobylska kamera telewizyjna. Wszak reality show musi bić rekordy popularności!



Wish PC



Bardzo masowa sieciowa gra role-playing WISH zaprosi cię do kolejnego świata zamieszkanego przez elfy, smoki, krasnoludy, hobbity, cyklopy, orki i gnomy. Postaciami tymi kierują gracze, a każda z nich posiada rozmaite talenty i realizuje inne cele. Miejsce popularnych zdolności zajęły jednak ścieżki wiedzy, wewnątrz których gracz może zdobywać poszczególne umiejętności i szkolić się m.in. na złodzieja, rzezimieszka, maga, kleryka i wojownika. Gracze w WISH będą hodować konie, kozy i psy. Te pierwsze wykorzystają jako środek transportu (także towarowego), z pomocą tych ostatnich ochronią się przed napastnikami (wziąć jamnika za ogon i postawić wrogowi pod nos – biedak przerzuci się na zakrywające twarz kaptury). W zabawie weźmie udział grubo ponad dwadzieścia tysięcy graczy, a do połączenia się ze światem WISH wystarczy zwykły modem. Martwią jedynie wymagania sprzętowe programu. Autorzy zalecają zaopatrzenie się w kompa z procesorem 2.4 MHz, 512 MB pamięci RAM i bardzo dobrą kartą graficzną.

TOP-13 LISTA

Miejsce	Tytuł	Platforma	Nr
1	GTA Vice City	PC, PS2	025
2	Diablo 2	PC	008
3	Ghost Master	PC	045
4	Gothic 2	PC	060
5	Warcraft III	PC	010
6	Medal Of Honor:...	PC	002
7	Colin McRae Rally 3	PC, PS2	044
8	Mafia	PC, PS2	030
9	Morrowind	PC, Xbox	034
10	Age of Mythology	PC	015
11	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
12	The Sims	PC, PS2	003
13	Neverwinter Nights	PC	014

Virtual Impact

PC



Bardzo dziwna gra logiczno-zręcznościowa, która wkrótce po pojawieniu się w Sieci dema trafiła na łamy dziennika „New York Times". Amerykańscy dziennikarze dostrzegli w niej znakomity środek na ból głowy, spowodowany wpatrywaniem się w literki reuterowskich depesz. Na czym polega VIRTUAL IMPACT? Otóż gracz porusza się po Kosmosie pełnym kolorowych obiektów pozaziemskiego pochodzenia. Jednocześnie stara się kierować niewielką kulką, ciskając w nią innymi kulkami i w ten sposób wprawiając ją w ruch. Punkt otrzymuje się za zniszczenie kolejnych celów. Niestety, bronią ich roboty... Grafika może nie powala na ziemię, ale i nie odpycha od monitora. Oprawa dźwiękowa również nie należy do szczególnie udanych. Co zatem rządzi? Ciekawy pomysł i łamigłówki zmuszające do wytężonej pracy umysłowej, jakże innej od tłumaczenia njusów Reutersa na język zrozumiały dla przeciętnego człowieka.

Legacy of Kain: Defiance

PC, PS2, Xbox



To spora niespodzianka. Przez blisko pół roku wydawało się, że LEGACY OF KAIN: DEFIANCE – nowa opowieść z popularnego wampirycznego cyklu – pojawi się wyłącznie na konsolach Xbox i PlayStation 2. Jednak z październikowego wywiadu, jaki Riley Cooper z firmy Crystal Dynamics udzielił serwisowi HomeLan, wynika co innego. „Pracujemy nad wersją PC, choć zamierzamy ją wydać tylko w Europie" – powiedział główny projektant DEFIANCE. Sama gra będzie zaskakująca. Po raz pierwszy w historii serii gracz pokieruje zarówno Razielem, jak i Kainem. Zwiedzi mroczne zakątki Nosgoth, w tym potężną twierdzę Sarafan, katedrę Avernusa i przyległy cmentarz upiorów. Nauczy się też podstaw telekinezy i będzie spychał odległych o kilkanaście metrów przeciwników do głębokich dołów. Co ciekawe, poprawiona grafika ma być nie tyle widowiskowa, co klimatyczna i nastrojowa... Fajnie, tylko czy na pewno ludzie w Crystal Dynamics wiedzą, że Polska to też Europa?

Teenage Mutant Ninja Turtles

PC, PS2, Xbox, GCN





Zapewne tylko garstka dzieciaków pamięta dziś serial animowany „Żółwie mutanty rycerze ninja", który w początkach lat 90. wyświetlała polska telewizja. Opowiadał on o walecznych gadach, które przyjęły imiona wielkich artystów i broniły rodzinnego miasta przed bandytami nasyłanymi przez niejakiego Shreddera. Donatello, Michaelangelo, Rafael i Leonardo mieli swojego mentora – szczura Splintera oraz urodziwą wtyczkę w stacji TV, niejaką April O'Neal. To dzięki niej wiedzieli, co dzieje się w mieście... Przygody żółwi wyświetla dziś od czasu do czasu telewizja, niestety w porach, w których normalne dzieciaki palą skręty na boisku, a nienormalne zakuwają przewód pokarmowy stonki. Sytuację na chwilę zmieni TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, nowa gra Konami. Ta widowiskowa chodzona bijatyka została podzielona na 35 etapów. Pojawią się w niej wszyscy bohaterowie telewizyjnej serii. Każdy z nich otrzyma masę różnorodnych ciosów i po kilka umiejętności specjalnych. Oko połechce też grafika wykorzystująca technologię cell-shading. Szykuje się naprawdę żółwi tytuł! Byleby się szybko wczytywał!

Final Fantasy XI

PC, PS2

Najsłynniejszy japoński konsolowy role-play raz jeszcze próbuje swoich sił na pecetach. Tym razem jako multiplatformowa gra sieciowa, przeznaczona dla masowego odbiorcy. Cóż to wszystko oznacza? Przede wszystkim to, że podłączeni do Sieci właściciele PlayStation2 i PC zagrają razem. Wybiorą własne postacie, zadecydują o ich wyglądzie, płci, pochodzeniu i umiejętnościach, a następnie wyruszą na bezdroża Vana'diel. Zwiedzą charakterystyczne dla serii baśniowe krainy fantasy, góry, doliny rzeki, lasy, pustynie, zamki i podziemia. Wykonają wiele zadań i pokonają masę bestii. Zaprzyjaźnią się też z graczami z całego świata – ludzie z Sony liczą, że uda im się stworzyć internetowe społeczności nie gorsze od tych, którymi dziś cieszą się ULTIMA ONLINE czy SIMS.



■■■ Michał „Joel" Zacharzewski, TOP-13 Marek „falcOn" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

018 Hitman 2 – PC, PS2, Xbox	056 Midnight Club 2 – PC, PS2 NEW
035 Baldur's Gate 2 – PC	038 Operation Flashpoint – PC
033 Black & White – PC	024 Postal 2 – PC
032 Battlefield 1942 – PC	047 Devastation – PC
055 Etherlords 2 – PC NEW	006 Return To Castle... – PC, Xbox
019 Disciples 2 – PC	013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox
021 Dungeon Siege – PC	022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
057 FIFA 2004 – PC, PS2, Xbox NEW	048 Helikopter w Ogniu – PC
012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN	054 Piraci z Karaibów – PC, Xbox NEW
059 SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC NEW	050 Chrome – PC
029 Icewind Dale II – PC	039 The Thing – PC
058 Lionheart – PC NEW	052 Worms 2 – PC, PSX
053 Re-Volt – PC NEW	009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	051 Post Mortem – PC
031 Medieval: Total War – PC	036 Unreal Tournament 2003 – PC

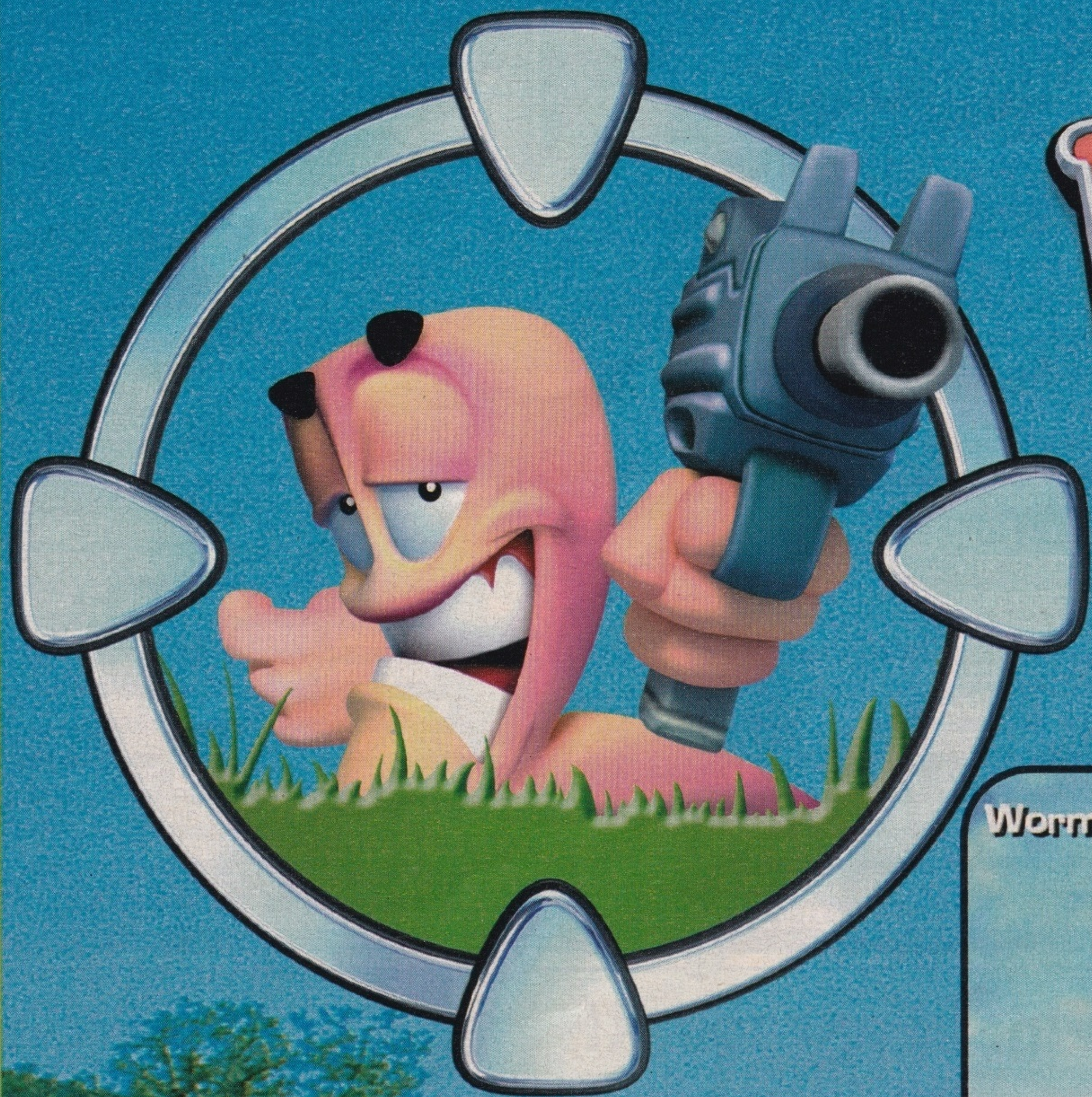
Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT





WORMS

Doskonała pozycja do zabawy przed pracą albo w jej trakcie :)





Od wielu lat produkty z serii WORMS pozwalają graczom na całym świecie testować swoje umiejętności artyleryjskie, jednocześnie poznając podstawy balistyki w zabawnym wydaniu. Twórcy WORMS 3D podobno już od 1997 roku chcieli przenieść grę w całkowicie trójwymiarowe środowisko. Jednak dopiero teraz technologia komputerowa pozwoliła im dokonać tego bez pogorszenia grafiki i bez konieczności pójścia na kompromisy, jeśli chodzi o miodność. Przejście w trzeci wymiar wiąże się z rozszerzeniem możliwości rozgrywki, ze zmianami w obsłudze oraz z przymusem zachowania dużej czytelności sytuacji na planszy. Naprawdę niewielu grom udało się gładko przejść z 2D do 3D. Jeśli chcesz się dowiedzieć, czy WORMS 3D przeszło tę próbę, proponuję czytać dalej.



Całkowitym nowicjuszom przypomnę, iż gry z serii WORMS polegają na walce od 2 do 4 drużyn zabawnych robaków, uzbrojonych w niezwykle śmiercionośne zabawki. Rozgrywka odbywa się w turach z ograniczeniem czasowym. Zwycięża ten, kto pierwszy pokona zastępy wroga i jako jedyny zostanie na planszy. Przypomnę jeszcze, iż wszystkie triki są dozwolone – nie ma litości.

WORMS 3D to w zasadzie gra przeznaczona dla większej ilości osób, aczkolwiek samotny wilk także znajdzie w niej coś dla siebie. Autorzy zaimplementowali rozbudowany tryb kampanii zawierający najróżniejsze minigry, sekretne etapy, bonusy odblokowujące nowe zestawy dźwięków czy krajobrazów. Jednak nie będę mydlił nikomu oczu – nie na długo zdoła cię on przykuć do klawiatury.

Nowa odsłona WORMS to także nowy arsenał bojowy. Nie chcę zdradzać wszystkich smaczków, więc wspomnę tylko o gazowych granatach, które co turę odbierają robakom porcję energii życiowej. Niestety, z narzędzi wspomagających poruszanie się po planszy zniknęła wiertarka i lutownica. W efekcie trudniej jest się przemieszczać, szczególnie że pole widzenia zostało znacznie ograniczone. Rekompensatę stanowi jetpack, pozwalający pokonywać przepaści czy niewielkie wzniesienia, oraz teleporter.

Na plus z pewnością zasługuje możliwość konfiguracji rozgrywki. Jeśli jakaś broń ci nie pasuje, to możesz ją zwyczajnie wyrzucić bądź ograniczyć jej ilość. Analogicznie możesz też decydować, z jaką częstotliwością dany sprzęt znajdzie się w spadających paczkach. Można również ustalać: długość i liczbę rund, ilość energii życiowej, rozstawienie robaków, pułapki na polu bitwy czy też szczegóły trybu „nagła śmierć“. Autorzy pozwolili na pełniejszą personalizację własnej drużyny robaków. Obok rodzaju nagrobka możesz wybrać swoją chorągiew, nadać zawodnikom imiona, wybrać jedną ze specjalnych broni takich jak święty granat, wściekła krowa, superowca, samonaprowadzający się gołąb, bananowa bomba oraz kilka innych.

Na koniec jeszcze zestaw głosów i powiedzonek, jakimi będą przemawiać twoi podwładni. Blisko 40 zestawów do wyboru: gderająca żona, sierżant, gangster, Ruski (sic!), superbohater, Obcy, hipis itd. Naprawdę jest w czym wybierać, dzięki czemu można stworzyć swój własny niepowtarzalny styl.

Trójwymiarowe środowisko to spore wyzwanie jeśli chodzi o celownanie, szczególnie kiedy tryb FPP nie jest dostępny. Sytuację ratuje kamera, którą możesz ustawiać wedle własnych potrzeb, oraz specjalny tryb celowniczy z wi-



Worms 3D — **4**

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Team 17 / CD Projekt**
- www.worms3d.com

cena 99.90

+ Doskonały multiplayer, w pełni konfigurowalna rozgrywka

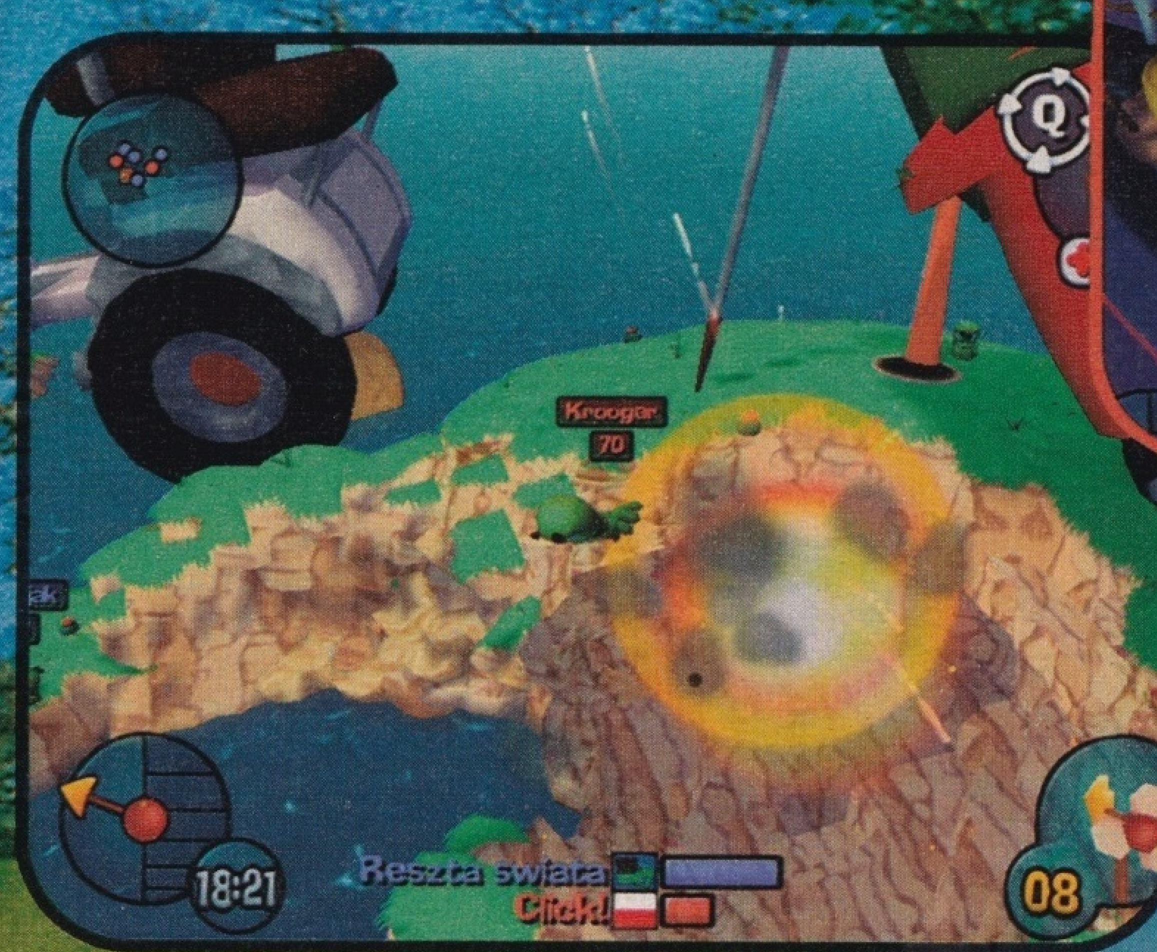
– Niedopracowana obsługa robaków, nudna muzyka

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

Kolejna odsłona morderczych robaków, tym razem w trzech wymiarach. Nadal wciąga, o ile masz do kogo strzelać

3D







dokiem zza pleców robaka. Jednak bardzo trudno jest wtedy ocenić odległość do celu – brakuje perspektywy. Ogólnie rzecz biorąc jest trudniej niż było w poprzednich odsłonach.

Mam wrażenie, iż arsenał robaków został mocno osłabiony, a przynamniej promień rażenia po wybuchu nie jest już tak wielki. Brakuje mi gigantycznych eksplozji oraz reakcji łańcuchowych, kiedy to przeciwnik odrzucony bombą wpadał na kolejne przeszkody. W trójwymiarowym środowisku takie sytuacje zdarzają się niezwykle rzadko – a szkoda. Zamiast tego cały teren jest otoczony wodą, za którą robaki nie przepadają. Jeśli dobrze wycelujesz, to może uda ci się niektóre wyciągnąć na ryby.

Dla komputera wyliczyć kąt oraz siłę strzału, tak aby idealnie ominąć wszystkie przeszkody (z uwzględnieniem siły wiatru), to banał. Na szczęście SI też nie cechuje się precyzyjnym celowaniem. Odpowiednio zbudowana inteligencja nie daje komputerowy takiej przewagi, dzięki czemu można bez stresu powalczyć o zwycięstwo. Oczywiście, poziom trudności można ustawić wedle własnych potrzeb. W końcu nie ma nic nudniejszego niż ciągłe wygrywanie.

Muszę przyznać, iż sterowanie w WORMS 3D nie spełniło moich oczekiwań. Klawiszy niezbędnych do obsługi gry jest zbyt wiele: 4 do poruszania się, 2 do obracania, kolejne 2 do ustawiania kąta strzału, jeszcze jeden do skakania, kolejny do trybu celowniczego oraz myszka do wyboru odpowiedniego uzbrojenia. W efekcie przy każdej turze musisz przesuwać ręce po klawiaturze. Biorąc pod uwagę fakt, iż tury mają limit czasowy, a środowisko 3D wcale nie ułatwia orientacji w terenie, interfejs jest zwyczajnie niedopracowany. Ot, taka błaha sprawa, a potrafi skutecznie obrzydzić zabawę.

Na szczególną uwagę zasługuje tryb multiplayer. WORMS 3D z pewnością opanują lokalne sieci w wielu biurach czy szkołach, gdzie 4 graczy może się zmierzyć na jednej planszy. Żeby tego było mało, otrzymujesz dostęp do Wormnetu, czyli „zarobaczonych" serwerów internetowych, które koordynują rozgrywkę pomiędzy zawodnikami z całego świata. To właśnie wieloosobowa rozgrywka czyni WORMS 3D grą niepowtarzalną. Na świecie są nawet organizowane specjalne ligi najlepszych drużyn oraz ogólnodostępne turnieje. Oczywiście, możesz także zmierzyć się z przyjaciółmi na pojedynczym komputerze, zamieniając się miejscami przy klawiaturze, w trybie „Hotseat".

Z nowych rzeczy z dziedziny multi mogę wymienić Wormpot – specjalny automat podobny do „jednorękiego bandyty", który losuje specjalne efekty dotyczące rozgrywki. Mogą to być: podwojone obrażenia, zwiększona grawitacja, masowe zrzucanie paczek z bronią, specjalizacje dla robaków dotyczące uzbrojenia, nieśmiertelność połączona z wrażliwością na wodę, zatrucie i kilka innych. Autorzy dołożyli wszelkich starań, by każda rozgrywka była zgoła inna. Do tego dochodzi jeszcze losowy generator etapów z rozbudowanymi opcjami. Jeśli tylko zechcesz, nigdy nie będziesz grał na tej samej planszy – serio! Możesz nawet samemu zaprojektować pole bitwy, a potem sprawdzić je w praktyce.

Grafika prezentuje się wyjątkowo pastelowo. Wrażenia artystyczne są pozytywne – mimika robaków, dopracowane tekstury, animowane tła, efekty pogodowe. Jednak nie wszystko zostało dopięte na ostatni guzik: zabrakło zaawansowanego cieniowania, błysków rozświetlających okolicę, osmalonych kraterów po bombach, żarzących się elementów otoczenia. Jest dobrze, ale mogłoby być o wiele lepiej.

Udźwiękowienie prezentuje się przeciętnie. Jedynie odgłosy robaków mi się spodobały. Podkład muzyczny całkowicie nie przypadł mi do gustu, chociaż producenci pokusili się o wykupienie licencji ścieżki „Shake Your Coconuts" grupy Junior Senior. Z chęcią posłuchałbym czegoś – niestety, zabrakło różnorodności.

Podsumowując, trzeci wymiar wprowadza do rozgrywki wiele nowych aspektów, zarówno tych dobrych, jak i złych. Nie da się jednak ukryć, iż ten krok prędzej czy później był nieunikniony. Pytanie, czy WORMS 3D spodoba się graczom. W przeciwnym razie może nie starczyć pary na czwarty wymiar :-).

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski















Znów malutki kroczek do przodu. Ale czy to wystarczy, by zdobyć tytuł mistrza?

Tegoroczny sezon może być dla serii FIFA przełomowy. Firma Konami ma wytoczyć przeciwko niej naprawdę potężne działo – grę PRO EVOLUTION SOCCER 3, najlepszą konsolową piłkę nożną w historii gatunku. W chwili obecnej w Sieci dostępne jest jedynie demo programu, lecz już ono robi niesamowite wrażenie nawet na zatwardziałych pecetowcach. Wielu odgraża się nawet, że tym razem nie tknie FIFY palcem i zawierzy Japończykom. Wszystko dlatego, że PES3 to nie jest jakaś lipna ERA FUTBOLU. To naprawdę bardzo dobra piłka nożna!

Sęk w tym, że również i FIFA FOOTBALL 2004 zasługuje na miano gry bardzo dobrej. Chociaż w stosunku do poprzedniej części zmieniło się niewiele, większość zmian pociągnęła serię we właściwym kierunku. Na pierwszy ogień poszły oczywiście składy i licencje sportowe. Całą bazę piłkarzy, składającą się z 10 tysięcy zawodników, 350 klubów i 16 lig zaktualizowano. W przypadku słynnych piłkarskich firm zgadza się wszystko, a najważniejsi piłkarze przypominają tych znanych z rzeczywistości. Zinedine Zidane ma charakterystyczną łysinę, Edgar Davids okularki, zaś Jerzy Dudek na głowie jeża. Jeśli chodzi o polskie zespoły – m.in. Legię i Wisłę – to programistom udało się lekko namotać w składach i pominąć kilku zawodników, co należy jednak spisać na karb zakręconego sezonu transferowego. Przykładowo superstrzelec Svitlica miał grać w Niemczech bądź w Rosji, w efekcie nie gra nigdzie.



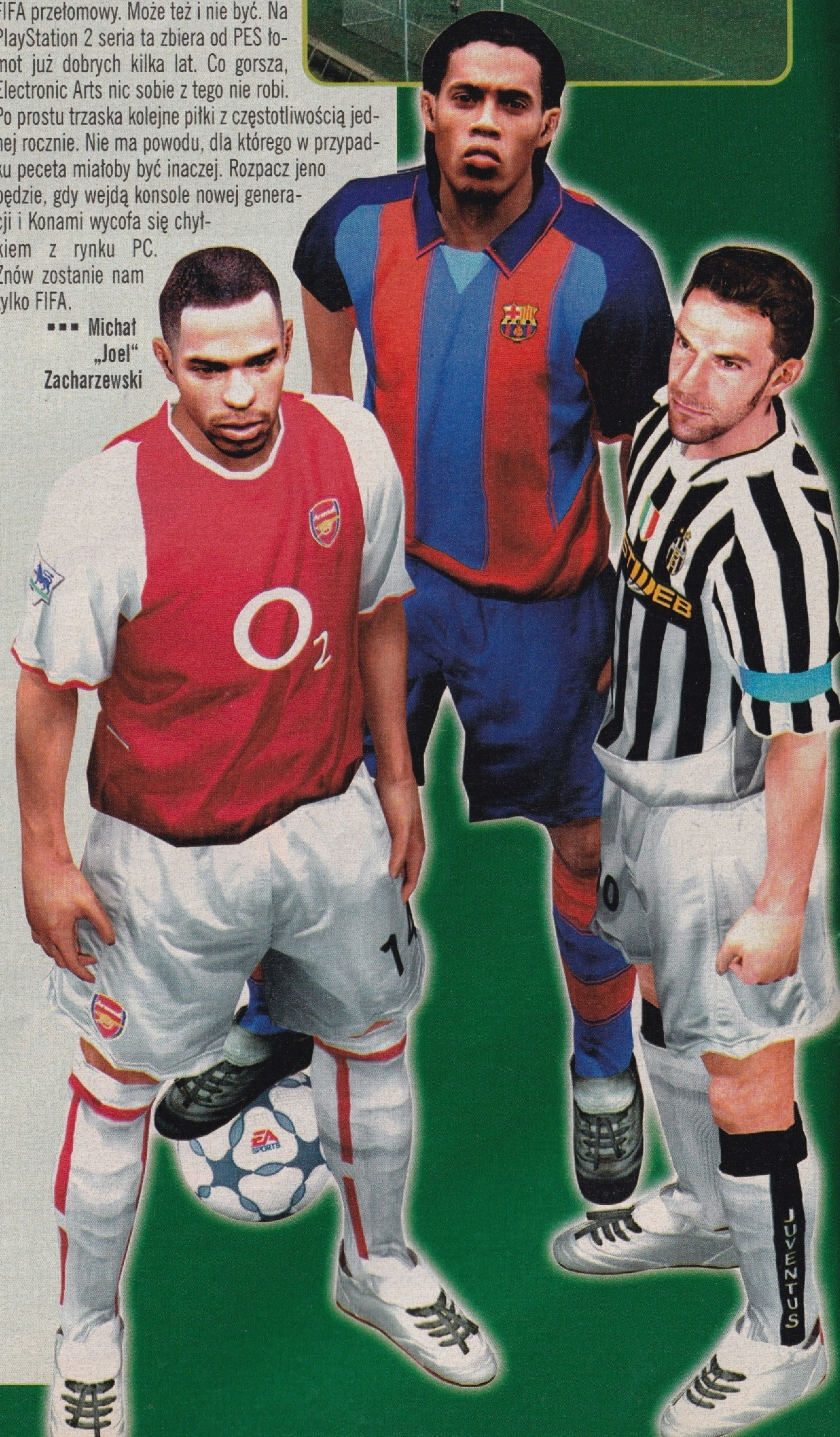
Od strony graficznej program wygląda jeszcze lepiej niż ostatnio. Znów poprawiono wszystko, co się dało. Zawodnicy poruszają się bardziej naturalnie, a piłka klei im się do nóg. Ładniejsze są stadiony, tekstury i wstawki filmowe, a szybkość działania gry jest zadawalająca (czego nie da się powiedzieć o demie PES3). Autorzy gry dorzucili też około 300 przyśpiewek kibiców, a także poprawili komentarz. Te zmiany widać, słychać oraz czuć i naprawdę mają one korzystny wpływ na klimat zabawy.

Teoretycznie zachowanie zawodników na boisku poprawiono. Teoretycznie, bo piłkarze nadal nie potrafią kiwać się w miejscu ani wykonać poprawnego wślizgu. Nie zawsze są też dostatecznie aktywni. Przypomina mi to polską ligę, gdzie widać zawodników, ale ich ruchu, wyjścia do piłki, chęci powalczenia o korzystny wynik już nie uświadczysz. Brakuje też możliwości kontroli sportowca biegnącego do piłki. Graczom często zdarza się zaspać bądź popełnić jakąś totalną gafę. Zawodzą zwłaszcza bramkarze – już w pierwszym meczu, jaki rozegrałem, mój golkiper przepuścił taką szmatę, że aż łzy stanęły mi w oczach. Na szczęście FIFA FOOTBALL 2004 pozwala przeprowadzić tak finezyjne i piękne akcje (zarówno klasyczne kontry, jak i ataki pozycyjne), że aż się człowiek wzrusza. Gdyby reprezentacja tak grać zechciała, już dawno bylibyśmy w Portugalii.

Ciekawostką jest natomiast opcja kariery, dzięki której gracz nie tylko pokieruje drużyną na boisku, ale i poza nim. Piłkarze będą się rozwijać, drużyna zyska prestiż, a wówczas pojawią się transfery i wielkie gwiazdy. Niezwykle ważną cechą FIFA FOOTBALL 2004 jest też współpraca z TOTAL CLUB MANAGER 2004 – posiadacz obu gier będzie mógł wymieniać pomiędzy nimi stany gry i w ten sposób kontrolować praktycznie każdy aspekt funkcjonowania ukochanego klubu. To właśnie najpoważniejsza różnica pomiędzy najnowszą FIFĄ a PES3. Podczas gdy ta pierwsza stawia na symulację, nie do końca poprawną zresztą, ta druga stara się po prostu bawić i z realizmem bywa na bakier.

Tegoroczny sezon może być dla serii FIFA przełomowy. Może też i nie być. Na PlayStation 2 seria ta zbiera od PES łomot już dobrych kilka lat. Co gorsza, Electronic Arts nic sobie z tego nie robi. Po prostu trzaska kolejne piłki z częstotliwością jednej rocznie. Nie ma powodu, dla którego w przypadku peceta miałoby być inaczej. Rozpacz jeno będzie, gdy wejdą konsole nowej generacji i Konami wycofa się chyłkiem z rynku PC. Znów zostanie nam tylko FIFA.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski



FIFA Football 2004
Piłka nożna

5-

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- www.fifapoland.com

cena 139.90

\+ Grafika, muzyka, grywalność. Będą amatorskie mody!

– Słaba fizyka i brak znaczącego kroku naprzód

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4+

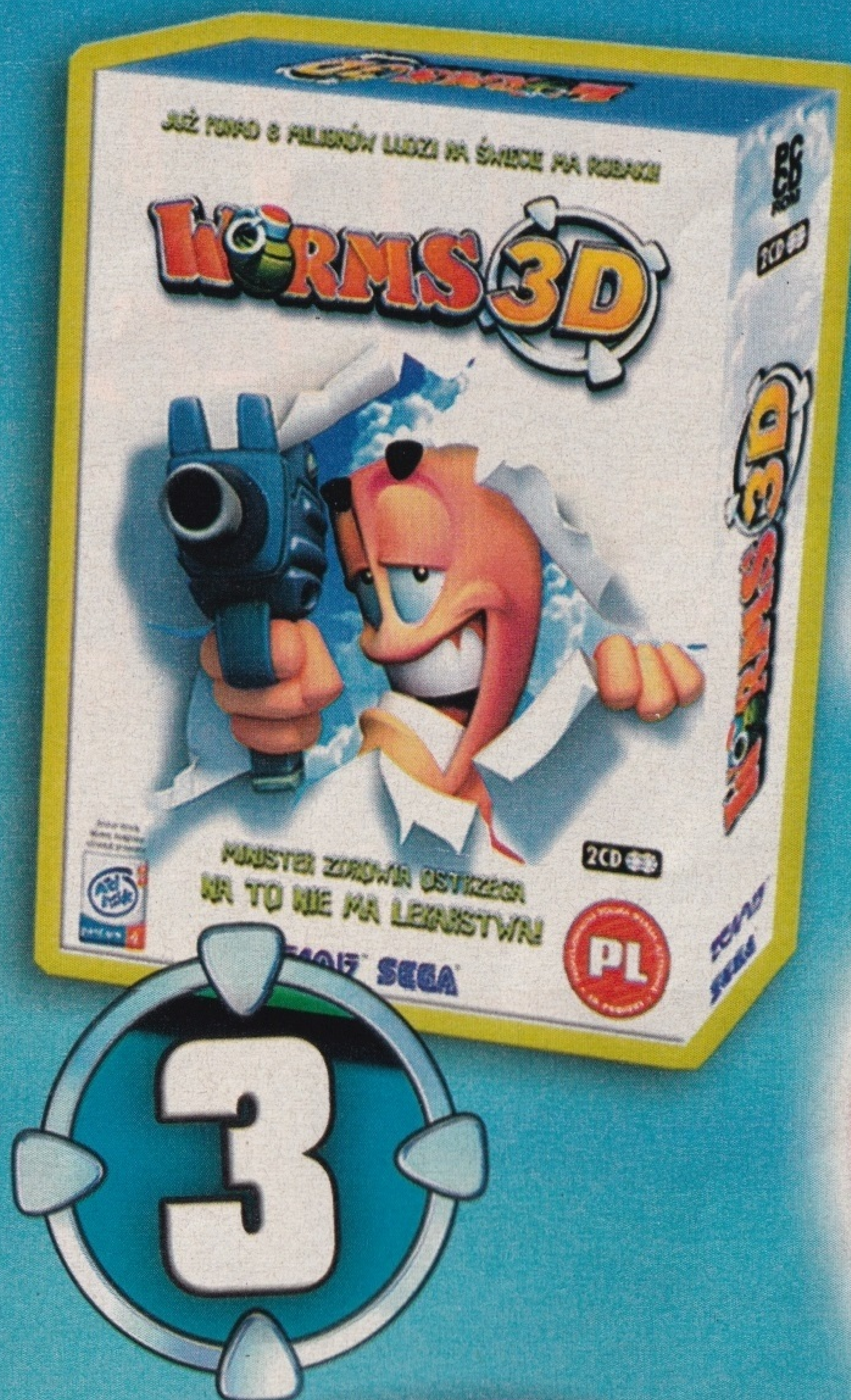
Najlepsza pecetowa piłka nożna. Przynajmniej do czasu pojawienia się PRO EVOLUTION SOCCER 3

Ogłaszamy konkurs dla miłośników robaka

Do wygrania wspaniałe nagrody:

30 gier Worms 3D, płyta główna Intel Desktop, i 2 procesory Intel Pentium 4







Weź udział w naszym konkursie SMS i wygraj jedną z nagród!

Odpowiedz na pytanie:

Czym nie można walczyć w serii gier Worms ?

a) bananem, b) fortepianem, c) krową

Rozwiązanie wpisz w treść wiadomości SMS i wyślij pod numer 7164 jako CL.3D.# (zamiast # wpisz A, B, lub C). Na zgłoszenia czekamy do końca grudnia!

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Na odpowiedzi czekamy do końca listopada. Dane osobowe zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celach wysyłki nagród.



Spiesz się... robak nie śpi

Nigdy nie spodziewaj się komandosów. Ani hiszpańskiej Inkwizycji

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Jeśli miałbym wskazać najtrudniejszą grę, z jaką przyszło mi kiedykolwiek się zmierzyć, nie zastanawiałbym się zbyt długo. Z całą pewnością byłaby to seria COMMANDOS – a jej trzecia odsłona w szczególności. Może nie nadaję się już do grania, a promieniowanie wyżarło moje szare komórki, ale dywersja za linią wroga przychodzi mi z wielkim trudem. Ileż to razy żołnierze Wehrmachtu wszczynali raban, szwargocząc „Ein Verlezter!", a po chwili na ekranie znów wyświetlało się znienawidzone hasło – „Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana". Aargh... To niemożliwe, przecież ukończyłem takie multum gier... No nic. Może tym razem się uda.



Wyśrubowany poziom trudności to jedno, ale satysfakcja płynąca z ukończonej misji to już zupełnie inna sprawa. Także pod tym względem COMMANDOS jest grą wyjątkową. Otrzymujesz do dyspozycji sześciu idealnie wyszkolonych komandosów wyspecjalizowanych w różnych dziedzinach i z ich pomocą musisz wygrać II wojnę światową. Nie jest to zbyt daleko idące uproszczenie. Ludzie z Pyro Studios przygotowali dla ciebie szereg misji w ogarniętej wojenną zawieruchą Europie, takich jak zatrzymanie hitlerowskiego pociągu z bezcennymi dziełami sztuki na pokładzie, pojedynek snajperów w Stalingradzie, lądowanie w Normandii czy choćby pojedynek Zielonego Beretu z całym obozem żołnierzy Trzeciej Rzeszy. Możesz spodziewać się przeważających sił wroga i sytuacji, które w większości przypadków będzie można opisać jedynie jako „bardzo niewygodne". No bo jak inaczej nazwać konfigurację, w której wrogów jest kilkudziesięciu i są uzbrojeni po zęby, podczas gdy ty dysponujesz co najwyżej twoim ulubionym rewolwerem? Albo gdy zaglądasz przez okno do budynku tylko po to, aby dowiedzieć się, że tu także stacjonuje pluton Wehrmachtu. Nie jest dobrze.

Ale nie jest też beznadziejnie. Każdy z twoich podkomendnych to fachowiec w jakiejś konkretnej dziedzinie. Zielony Beret tonie w masie mięśniowej i służy jako główna siła uderzeniowa, zaś Szpieg może odwracać uwagę hitlerowców i kłuć ich zatrutą strzykawką (makabra). Z kolei Złodziej – poza kradzieżami kieszonkowymi i wyłamywaniem zamków – potrafi wspinać się po ścianach i wchodzić do budynków przez okna. I tak dalej. Nie ma sensu, abym rozwodził się tutaj nad profilami twoich podkomendnych. Będziesz miał wiele okazji, aby samodzielnie przekonać się o ich możliwościach i ograniczeniach. Uświadomienie sobie tego stanowi w COMMANDOS połowę sukcesu.



Jak już mówiłem, gra jest wściekle trudna. Z reguły na początku jesteś w bardzo nieciekawym położeniu – np. w obozie pełnym żołnierzy Wehrmachtu, agentów gestapo i dobermanów – zaś stawiane przed tobą zadania zdają się być



Commandos 3: Kierunek Berlin — **5-**

Strategia taktyczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 129.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Eidos Interactive / Cenega**
- http:\\commandos3.pyrostudios.com

+ Urocza, szczegółowa grafika i tysiąc ścieżek, którymi można pójść

– Poziom trudności miejscami absurdalny

Grafika	Dźwięk	Fraida
4+	4	5

Zbiór nowych misji rzuca tym razem komandosów do ogarniętej wojną Europy. **Na nudę nie będziesz mógł narzekać**



niewykonalne. Wyrobienie nawyku szybkiego zapisywania to bardzo ważna sprawa i wpajane jest to od pierwszych chwil zabawy, tj. już na początku misji treningowej. Zginąć jest tu znacznie łatwiej niż przeżyć i każdy, kto grał w poprzednie części gry, wie doskonale, że śmierć następuje z reguły w momencie wykrycia agenta. I tak naprawdę to chyba jedynie szybki zapis w jakimś bezsensownym momencie może zmusić cię do rozpoczęcia misji od nowa. Dlaczego poświęcam tak wiele miejsca tej, zdawałoby się, błahej kwestii? Akurat w COMMANDOS ma to duży wpływ na powodzenie misji. Co nie zmienia oczywiście faktu, że komunikat o treści „Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana" przyjdzie ci co najmniej kilka razy zobaczyć. A to ktoś dostrzeże skradającego się komandosa, a to odnaleziony zostanie schowany za krzakiem trup... Poza tym, część zadań stała się zdecydowanie bardziej zręcznościowa, co utrudnia życie o tyle, że interfejs gry nie sprzyja uskutecznianiu jakichś bardziej frenetycznych strzelanin. Cieszy bardzo fakt, że sytuacji, z których masz tylko jedno dobre wyjście, jest w COMMANDOS bardzo niewiele. Umożliwia to powracanie do rozegranych misji (zwłaszcza że Niemcy zachowują się za każdym razem nieco inaczej, np. zmieniają trasy patroli).



Grafika jest bardzo sympatyczna. Wprawdzie nie udało jej się przekroczyć magicznego progu rozdzielczości 800x600, jednak nie można odmówić jej uroczego klimatu. Na wizualną stronę programu składają się elementy tak trójwymiarowe, jak i 2D. Wprawdzie plenery zrealizowano w charakterystyczny dla serii sposób, ale wnętrza są całkowicie trójwymiarowe. Te drugie można zatem obserwować z każdej możliwej strony, podczas gdy na zewnątrz możesz śledzić akcję z perspektywy jednej z czterech kamer. Aż trudno uwierzyć, ale wszystko idealnie ze sobą współgra. Postaci wyglądają – jak na serię COMMANDOS – bardzo szczegółowo i poruszają się nader zręcznie. To zresztą bardzo ważny szczegół, jako że znaczną część czasu gry spędzisz, obserwując drogę i zachowanie niemieckich strażników. Lokacje są imponujące i pełno w nich cieszących oko szczegółów, jak ładnie zrealizowana woda, światło latarni czy choćby trójwymiarowe modele śmieci walających się na ulicach. W niektórych misjach będziesz miał też okazję ujrzeć takie efekty pogodowe, jak padający deszcz czy śnieg. Świetna sprawa. Podczas podziwiania widoków pamiętaj jednak, żeby nie stracić z oczu akcji.

Szkoda tylko, że ludzie z Pyro postanowili nie wprowadzać do gry przerywników filmowych. Rozumiem, że najważniejsza jest akcja i przygoda, ale kilka minut efektownie podanej opowieści z czasów II wojny światowej naprawdę nikomu by nie zaszkodziło. Ten brak odczuwalny jest szczególnie po zakończeniu usłanej trupami kampanii, kiedy nagrodzony zostajesz jedynie ekranem z hasłem „Gratulacje".

Nie byłoby sprawiedliwym twierdzenie, że warstwa dźwiękowa COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN jest czymś szczególnym. Wręcz przeciwnie – to standardowy wręcz zestaw dźwięków i melodii, jakie towarzyszą grom wojennym. Żołnierze krzyczą w różnych językach, strzałom z karabinu snajperskiego towarzyszy przyjemny pogłos, zaś syreny alarmowe wyją bardzo głośno. Jako tło tego wszystkiego masz zaś wiązankę pompatycznych marszów i podkładów wzorowanych najwyraźniej na filmach produkowanych przez Jerry'ego Bruckenheimera. Jak zatem mówiłem, standardowo i banalnie, ale też nie sposób nie powiedzieć, że całkiem przyzwoicie. W każdym razie, do gry całkowicie wystarcza.

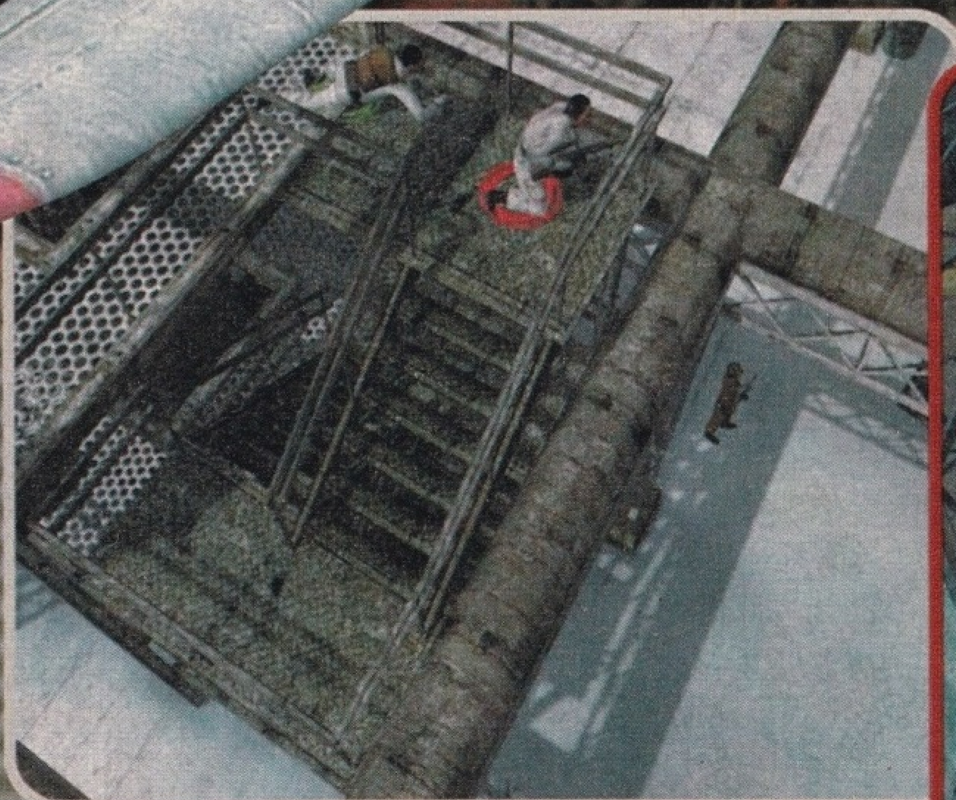
Kiedy zatem ruszasz na Berlin? Jak się zapewne domyślasz, bez twojej pomocy alianci nie mają szans na przerwanie militarnej dominacji Trzeciej Rzeszy. Zdajesz sobie oczywiście sprawę, że będzie trudno i że wiele razy będziesz gryzł palce z bezsilności („Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana") – bo to w końcu też element tej gry. Ale jaka to frajda – wykonywać niewykonalne zadania za linią wroga!

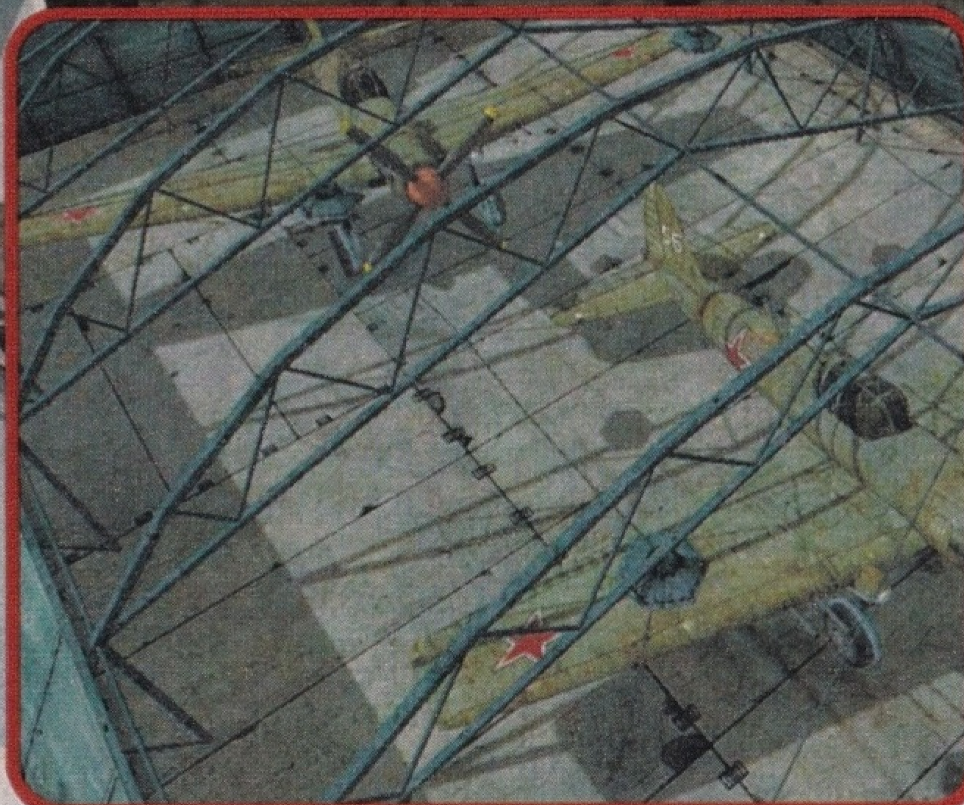
▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński

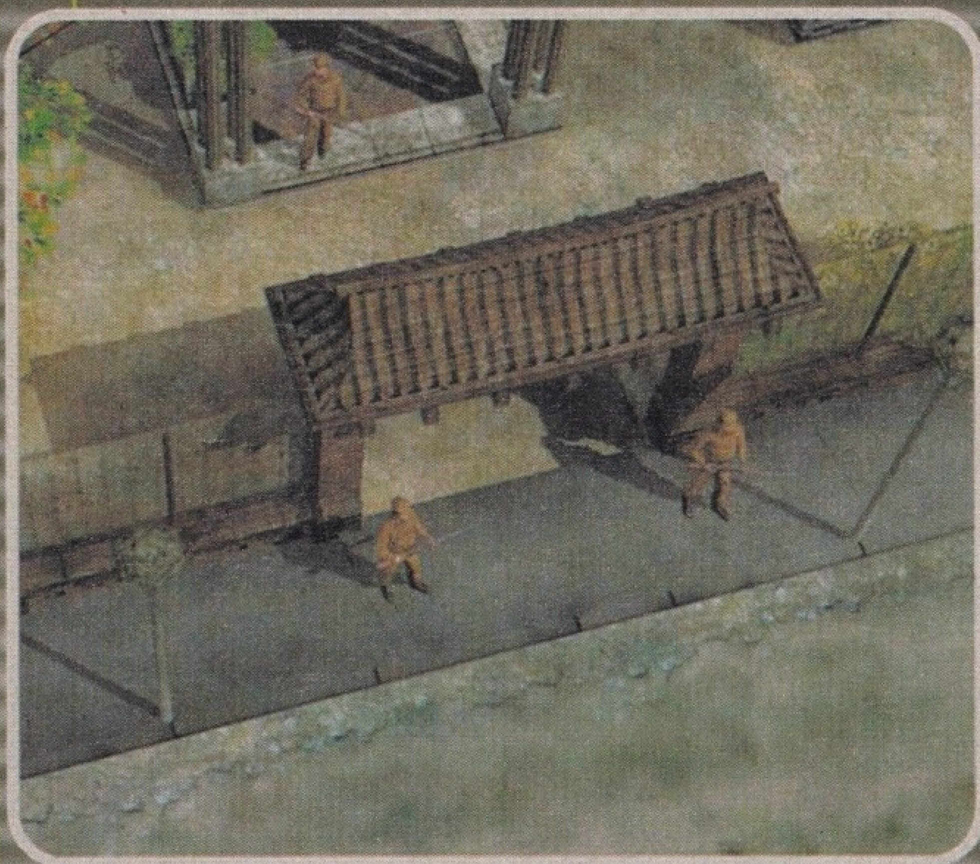
Udział w koreańskim konflikcie zapewni ci niezapomniane przeżycia

KOREA
FORGOTTEN CONFLICT









Tak się składa, że KOREA ma wiele wspólnego z opisywanym w tym numerze COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN. W obu tytułach kierujesz grupą wyspecjalizowanych komandosów, prowadzisz działania na terenie wroga i stajesz przed koniecznością zachowania zimnej krwi w sytuacjach śmiertelnego zagrożenia. Oczywiście – jeśli przyjrzysz się obu grom bliżej, zobaczysz różne rozwiązania i odmienne filozofie konstruowania misji. Innymi słowy, domorośli dowódcy grup uderzeniowych powinni być zadowoleni. Czekają na nich aż dwie dobre gry (to w dzisiejszych czasach rzadkość).

Jak sugeruje tytuł, akcja gry toczy się w Korei na początku lat pięćdziesiątych. Ty i twoi ludzie jesteście oczywiście po tej dobrej stronie – dzięki waszym wysiłkom ludność Korei Południowej może liczyć na lepsze jutro. Hmm... Jest to oczywista przesada, ale jakże sympatycznie brzmi dorabianie romantycznej ideologii do szeregu strzelanin i rozbijania nieprzyjacielskich głów. Podczas 12 misji (pogrupowanych w cztery kampanie) twój doborowy skład będzie miał wiele okazji, aby utrudnić życie komunistycznej armii. Nie chcę zdradzać zbyt wielu szczegółów, ale bój prowadzić będziesz na terenach obozów jenieckich, w silnie strzeżonych bazach wojskowych, w portach, na ulicach Seulu, a także w zapuszczonych wioskach i w tropikalnej dżungli. Ponadto będziesz miał okazję wysadzić w powietrze kilka fabryk, zabić całe mnóstwo osób, a nawet zobaczyć kilka charakterystycznych dla regionu zabytków. Czyli – nie jest tak, że w grze nic się nie dzieje.

Skoro już mowa o dekoracjach, warto zauważyć, że KOREA cechuje się bardzo dobrą grafiką. Nie ma tutaj prerenderowanych plenerów z COMMANDOS 3 – pod względem grafiki KOREA znacznie bliższa jest np. SHADOW COMPANY. Całość zrealizowana została w pełnym trójwymiarze i trudno nie zachwycić się kunsztem sztabu graficznego. To samo tyczy się jednostek, które są odpowiednio szczegółowe i realistycznie animowane. Szczególnie fajnie prezentują się zgony. Wracając do kwestii dekoracji, rozmiary mapek są imponujące i opłaca się dokładnie je przeczesywać, bowiem można znaleźć na nich całe mnóstwo przedmiotów. Wiadomo, że raz będą one mniej, a innym razem bardziej przydatne, ale gorąco zachęcam do eksperymentowania. Zwłaszcza że każda akcja twoich ludzi wywołuje jakąś reakcję przeciwnika. Poza tym, inaczej jest przekradać się obok posterunku, a zupełnie inaczej zrównać ów posterunek z ziemią za pomocą ładunków wybuchowych.

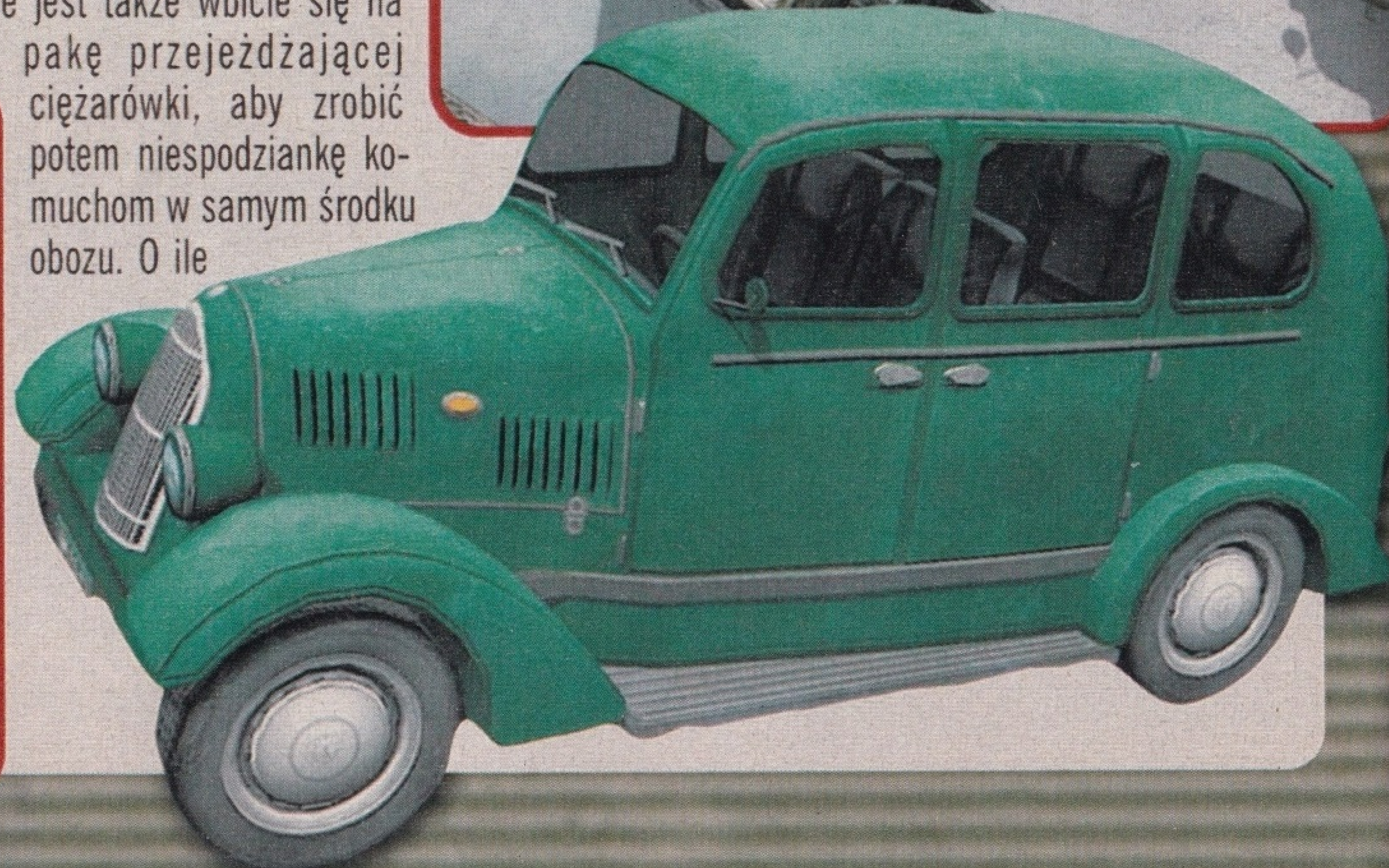
Jeśli chodzi o interakcje z otoczeniem, twoi ludzie nie są w zasadzie w żaden sposób ograniczeni. Poza wszelkiego rodzaju sprzętem, wykorzystywane mogą być także pojazdy. Co ciekawe, oprócz zajęcia miejsca kierowcy, możliwe jest także wbicie się na pakę przejeżdżającej ciężarówki, aby zrobić potem niespodziankę komuchom w samym środku obozu. O ile oczywiście ładunek wozu nie będzie po drodze sprawdzany.

Jak zostało powiedziane na początku, do dyspozycji dostajesz oddział komandosów. A konkretnie – pięcioro doskonale wyszkolonych specjalistów. Jest zatem snajper, który... no cóż... jest snajperem i w tym celu najlepiej jest go wykorzystywać. Masz panią doktor, dbającą o zdrowie reszty zabijaków. Jest czarnoskóry ranger, czyli odpowiednik Zielonego Beretu z COMMANDOS 3. W drużynie znalazł się także Koreańczyk Kato, odpowiedzialny za tę bardziej dyplomatyczną stronę każdego zadania. Ponadto saper, będący jednocześnie ekspertem od szczególnie ciężkiej broni. Bez takiego sapera nie wyobrażam sobie w ogóle drużyny komandosów.

Ponieważ zbliżamy się do wielkiego finału, czas na podsumowanie. Duża różnorodność zadań, przyjazny interfejs, zacna grafika i wysoki poziom miodu. Jeżeli jesteś miłośnikiem gier wojennych typu sqad-based, KOREA jest w stanie przykuć cię do monitora na bardzo, ale to bardzo długo. O tym konflikcie na pewno szybko nie zapomnisz.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński







Korea: Zapomniany Konflikt **5**

Strategiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 99 zł
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **plastic Reality / Cenega**
- www.koreaforgottemconflict.com

+ Modna grafika, sympatyczne misje

– Nie ma się do czego przyczepić. Konkurencja dla serii Commandos!

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 5

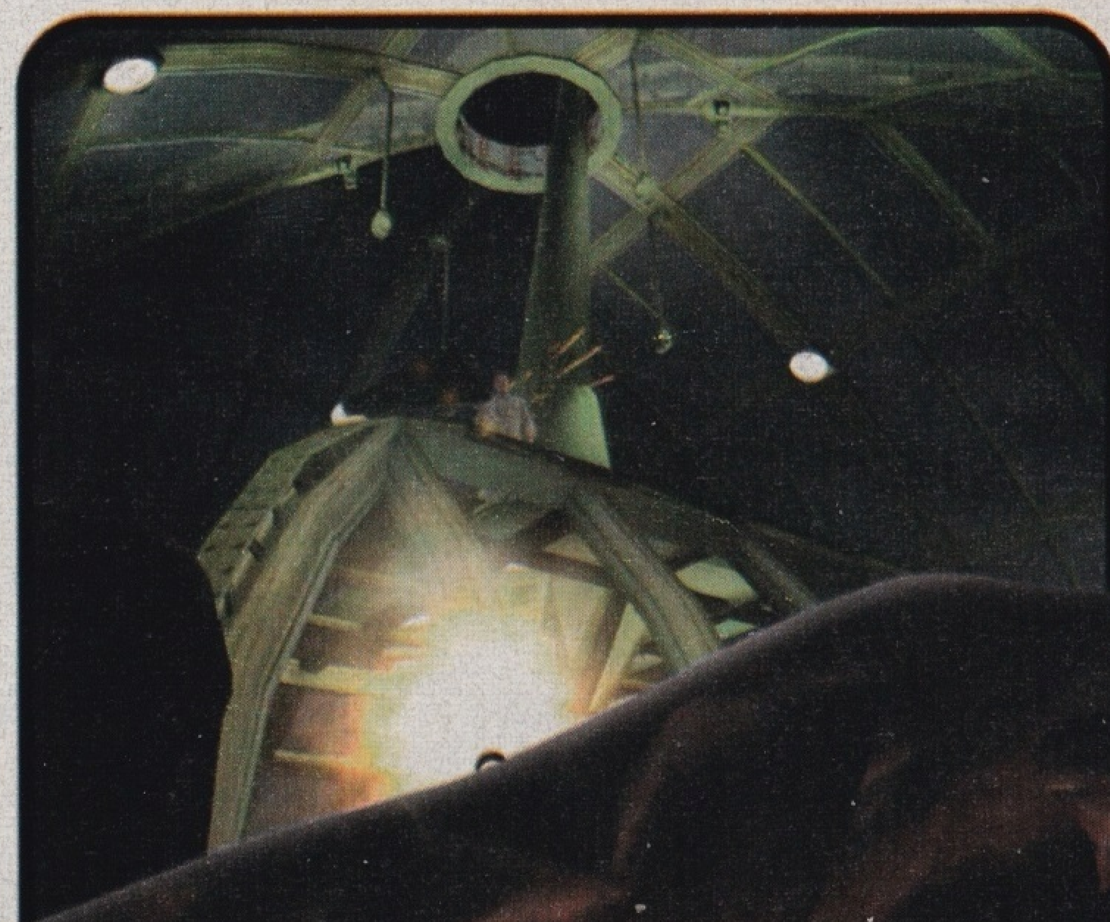
Coś dla miłośników militariów. Jeśli za takiego się uważasz, najbliższe kilka dni masz w zasadzie z głowy

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Ponad dwa lata minęły od premiery pierwszej części MAX PAYNE. Gra z miejsca obwołana klasyką gatunku musiała doczekać się sequela







Mijają 4 lata od momentu, kiedy Max wyruszył na prywatną krucjatę przeciw nowojorskim gangsterom i ludziom odpowiedzialnym za śmierć jego rodziny. Za sprawą senatora Alfreda Woodena Max wraca do pracy w NYPD jako bohater. Jego życie zdaje się wychodzić na prostą. Max chce zapomnieć o tragicznej przeszłości, jednak sny nie dają mu spokoju. Siła złego na jednego – bohater przez przypadek wplątuje się w kolejną aferę i spotyka Monę Sax, kobietę z kryminalną przeszłością, która 4 lata temu uratowała mu życie i zniknęła za drzwiami windy.

Z kulą w głowie. Serce nie sługa – Max zakochuje się i podąża ścieżką, która pozwoli mu zmierzyć się z własną przeszłością.

Tak zawiązuje się akcja drugiej części gry. Podtytuł UPADEK MAXA PAYNE'A doskonale oddaje charakter przedstawionej historii. O ile motorem akcji w pierwszej części była złożona intryga, tak fabuła sequela skupia się raczej na relacjach pomiędzy bohaterami. MAX PAYNE 2 to opowieść o miłości, przyjaźni, zaufaniu, zdradzie. Powracają starzy znajomi Maksa – porucznik Jim Bravura, „przyjaciel" Payne'a – rosyjski gangster Vladimir (cholernie charyzmatyczna postać) i inni. Mroczna historia przedstawiona w grze stanowi pretekst, aby lepiej przyjrzeć się postaci Maksa. Aby go uwiarygodnić, kompletnie zmieniono design bohatera – teraz ma równo zaczesane włosy, hawajską koszulę zamienił na krawat, a wisiorek na odznakę. Zamiast cynicznego uśmiechu na jego twarzy gości poważna mina. Jedyne, co zostało ze starego Maksa, to skórzana kurtka.

Klimat jest wielki – gra nic nie straciła ze swego uroku, wciąga po same uszy i nie pozwala odejść nawet „na siusiu". Fabuła, mimo że zupełnie odmienna niż poprzednio, zachęca do zabawy (liczne scenki, komiksowe plansze – dokładnie tak jak w poprzedniej części). A że gra jest sama w sobie wspaniałą rozrywką, to te 3 rozdziały (po 7- 8 epizodów każdy) wciąga się jedną dziurką. Co prawda niektórzy powie-



Max Payne 2: The Fall of Max Payne 5+

Strzelanina TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Remedy Ent. / Cenega**
- www.maxpayne2com

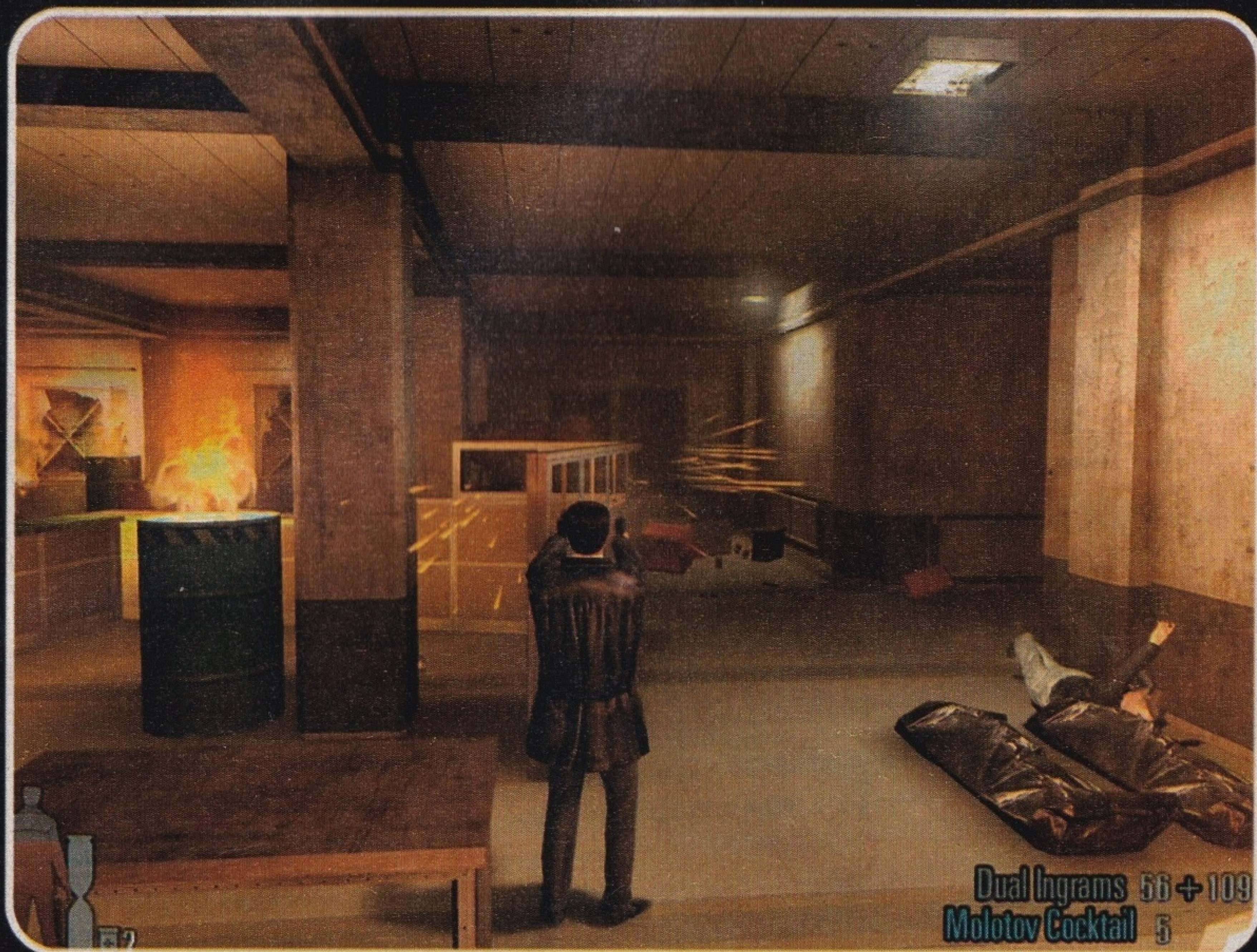
cena 139.90

\+ Wspaniały nastrój (narracja!), świeże pomysły, grywalność

– Brak złożonej intrygi, do ukończenia w 10 godzin!

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

Jest lepiej niż dobrze, no i ten fantastyczny tryb bullet-time! **Kontynuacja na miarę pierwszego tytułu**



dzą, że fabuła momentami zalatuje telenowelą, ale dla mnie jest w porządku.

Klimat potęguje świetna ścieżka dźwiękowa. Motywy muzyczne szybko wpadają w ucho i mogłyby stanowić tło dobrego filmu (zresztą sama gra jest bardzo „filmowa").

Do rozgrywki dodano elementy interakcji z postronnymi ludźmi. Niektórzy coś ci powiedzą, inni pomogą. Jest odrobinę kombinowania – tu coś przełącz, tu coś wysadź w powietrze. Tylko że tyle tego, co kot napłakał. Nie znaczy to, że gra niczym cię nie zaskoczy – zaskoczy, zapewniam, ale szczegółów zdradzać nie zamierzam. Sam się przekonaj. No dobrze, powiem tylko, że ucieczka z płonącego i walącego się budynku to jedna z ciekawszych akcji podczas gry.

Bullet-time, czyli wizytówka serii. Efekt spowolnienia akcji, pomagający w precyzyjnej eliminacji przeciwników, był jednym z najmocniejszych atutów poprzedniej części.

Tu wypada równie kozacko! Gracz może w dowolnym momencie spowolnić akcję – pociski i postacie poruszają się wtedy dużo wolniej, co pozwala na eleganckie unikanie kul i efektowną rozwałkę bandziorów. Max w tym trybie może również rzucić się do przodu, do tyłu lub w bok – cały czas szyjąc do przeciwników. Można zauważyć, że teraz bohater wznosi się troszkę wyżej i dalej leci, za to więcej czasu zajmuje mu powrót do pionu. Nie musi jednak natychmiast wstawać, może kontynuować ostrzał leżąc na ziemi – bardzo przydatny patent. Kiedy zabijesz 2-3 przeciwników w trybie bullet-time, klepsydra w rogu ekranu zmienia barwę na żółtą, Max zaczyna poruszać się szybciej, a przeciwnicy są jeszcze spowalniani. Pozwala to na znacznie efektywniejsze posyłanie wrogów do piachu. No i nie można zapomnieć o nowym sposobie, w jaki Max przeładowuje broń – bohater wykonuje szybki piruet, pozbywając się w tym czasie pustych magazynków. Wygląda to naprawdę nieźle. Dodać należy, że teraz po wejściu w tryb spowolnienia obraz przybiera barwy sepii.

Sympatycznie wypada też arsenał, jaki oddali w ręce gracza autorzy drugiego MAXA. Wciąż do dyspozycji masz pistolety, strzelby, broń maszynową i karabiny, plus granaty i koktajle Mołotowa. Doszedł klasyczny karabinek maszynowy – MP5, karabin snajperski – Dragunov (odjazd), a także popularny kałach (jak zwykle bardzo skuteczny). Gwoli ścisłości, Max potrafi teraz również wypłacić plombę z kolby.

Inteligencja przeciwników trzyma wysoki poziom. Zachowują się naturalnie, starają się wziąć gracza w ogień krzyżowy, oddają krótkie serie i chowają się za elementami otoczenia, unikają kul, wykonując przewroty, a kiedy trzeba, wycofują się na z góry upatrzone pozycje. Strzelanina często przypomina balet – wszyscy pozostają w ruchu, prują z czego się da, a jednocześnie robią wszystko, by pozostać przy życiu. Animacja szkieletowa sprawdza się w praniu rewelacyjnie – przeciwnicy upadają na wszelkie możliwe sposoby, przelatują przez barierki, spadają ze schodów itd. Mocna seria z małej odległości potrafi postać ich na ścianę, a eksplozja miota nimi na wszystkie strony. Skoro o eksplozjach mowa, to w grze można natknąć się na mnóstwo kanistrów i beczek z benzyną, bomb, skrzyń z amunicją i innych wybuchowych gadżetów. Parę strzałów oddanych w ich kierunku często pozwala pozbyć się kilku przeciwników za jednym zamachem.

Świetną robotę odwalili projektanci poziomów – odwiedzimy m.in. elegancki hotel, wypasioną posiadłość, szpital, budynek w rozbiórce, plac budowy, fenomenalnie pomyślany park rozrywki i zakład psychiatryczny w starym, dobrym stylu (no wiesz – kaftany bezpieczeństwa, sadystyczni lekarze, zwyrodniali pacjenci). Nie mogło zabraknąć bardziej klasycznych miejsc – jak choćby wielkich magazynów, zasyfiałych mieszkań i klatek schodowych czy brudnych slumsów (dziurawe płoty, sterty śmieci, zardzewiałe ogrodzenia z drutem kolczastym, fachowe graffiti na ścianach, a obok rozłatujące się kamienice z powybijanymi szybami i zacinający deszcz plus błyskawice). A posterunek policji? Po prostu miód!

Tak jak poprzednio, w grze jest sporo żartów. Poczynając od lecących w TV reklam i seriali (bzdury jakich mało, ale i tak będziesz śledził kolejne odcinki), przez potłuczone rozmowy bandziorów (np. o problemach sercowych), aż do pierdół w rodzaju piramidy zbudowanej z wiader, która jest tylko po to, byś mógł ją zniszczyć i rozkoszować się modelem fizyki :-). Humor świetnie łączy się z ciężką atmosferą gry. Brawo!

Przybyła masa detali, pomieszczenia wypełniają teraz krzesła, pudła, skrzynie, wiadra, puszki, drabiny i inne interaktywne elementy. Dzięki zastosowanemu silnikowi fizycznemu Havok całą masę przedmiotów możesz potrącić, przewrócić, kopnąć itd. Wyobraź sobie, jak wspaniale wypada ten patent w połączeniu z ostrą strzelaniną i eksplozjami. O możliwości rozbijania butelek, kieliszków i naczyń nie muszę chyba wspominać?

Ogólnie fizyka gry spisuje się na medal, no może czasem jest nieco „księżycowa". Na początku razi troszkę fakt, że Max zachowuje się czasem jak słoń w składzie porcelany – przewraca krzesła, rozrzuca pudełka, choć nie oddaje ani jednego strzału, a przeciwników nie widać. Szkoda też, że nie da się niszczyć lamp, choć gra w całkowitych ciemnościach nie byłaby zbyt przyjemna. Ale dlaczego nie można rozbić lustra? Tego nie wiem.

Technicznie nowy MAX wypada naprawdę dobrze – choć tak naprawdę to tylko mocno podrasowany engine jedynki. Dostrzegasz to na pierwszy rzut oka, co na początku trochę razi. Już po chwili jednak wyraźnie widać, że grafika zyskała na szczegółowości i wypada po prostu bardzo dobrze. Tekstury nie powtarzają się i są wyśmienite – ostre, dokładne, bardzo realistyczne, jedne z najlepszych, jakie widziałem. Przeciwnicy (gangsterzy w wielu odmianach, komando) oprócz wspomnianej już animacji szkieletowej dostali też nową porcję polygonów. Szkoda tylko, że ich rodzajów jest mniej niż poprzednio.

W ogóle program jest jeszcze krótszy od pierwszej części, którą kończyło się przecież w kilkanaście godzin. Teraz zabawy starczy na około 10 – 12 godzin spokojnej gry. To bardzo niewiele – raptem dwa wieczory, co trochę smuci. Jednak gra jest naprawdę pierwszoligowa i dostarcza wielkich emocji, więc i tak należy zagrać. Poza tym w Sieci dostępne są już odpowiednie narzędzia do tworzenia nowych poziomów i modyfikacji programu – możemy zatem liczyć na nieco dodatkowej rozrywki.

Wielu graczy ucieszy fakt, że MAX ma niskie wymagania sprzętowe! Można pograć na dwu-, nawet trzyletniem sprzęcie – tym samym, na którym ukończyło się pierwszą część gry. Spowolnienia są rzecz jasna widoczne – podczas ostrych wymian ognia oraz efektów eksplozji, ale da się z tym żyć.

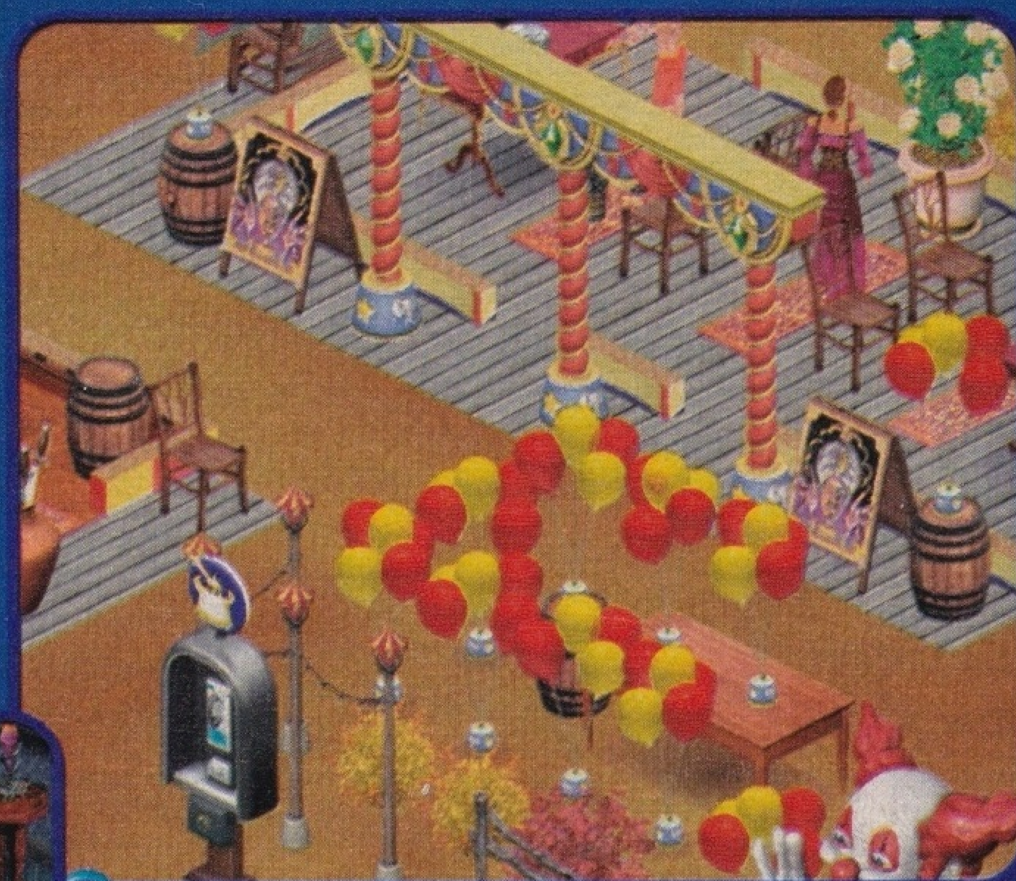
Nie wiem, co jeszcze mogę napisać, żeby cię zachęcić. Może to, że to pierwsza gra od wielu miesięcy, której oddałem się naprawdę bez reszty? Czekam na część trzecią. Będzie.

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



The Sims: Makin' Magic

Kolejny dodatek do THE SIMS to atrakcja głównie dla fanów serii





Niektórzy pewnie już przecierają oczy, aby upewnić się, czy to aby nie sen. A jednak... kolejny dodatek do bardzo popularnej gry THE SIMS już wchodzi na nasz rynek! Tym razem nie będziesz chodzić na randki, nie będziesz rozpieszczał zwierzaka domowego, ani nie będziesz robić kariery w świecie showbiznesu. Czym w takim razie się zajmiesz? No jak to czym? Magią!

THE SIMS: MAKIN' MAGIC (w polskiej wersji językowej ABRAKADABRA) tradycyjnie do uruchomienia wymaga podstawowej wersji gry. Po instalacji programu otrzymujesz zupełnie nową dzielnicę – Abrakadabrowo. Czym właściwie jest to miejsce? Ach, to bardzo tajemnicza okolica, gdzie koty chodzą tyłem, a ptaki żyją pod ziemią. Można się tutaj zabawić jak w prawdziwym wesołym miasteczku, porzucać do cyklopa, pojeździć na kolejkach lub skosztować tutejszego popcornu. Jest tutaj także wielu ludzi bawiących się magią, dających przedstawienia na specjalnych arenach czy pokazujących proste sztuczki magiczne. Ty również możesz nauczyć tego samego swojego Sima. Na początku oczywiście zaczniesz od prostych rzeczy, takich jak dematerializowanie różnokolorowych piłeczek czy wyciąganie królika z kapelusza. Z czasem jednak nauczysz się wywoływać duchy zmarłych lub kontrolować lekko przegniły już umysł mumii. Wraz z nową dzielnicą, w grze pojawia się także nowa waluta – magimony. Magimony są używane tylko i wyłącznie w Abrakadabrowie i tylko tam możesz je zarabiać. Właściwie nie czeka cię zbyt ciężka robota, gdyż dostajesz je za pokazywanie sztuczek magicznych, toczenie pojedynków na magicznej arenie, oddawanie różnych przysług czy rozwiązywanie łamigłówek. Za magimony możesz kupować składniki, przedmioty, a nawet i domy.

Zatrzymajmy się jednak w tym miejscu i wróćmy do normalnego, simowego domu. Już na samym początku gry twoją rodzinę odwiedzi Tajemniczy Gość, który zostawi pod twoimi drzwiami paczkę pełną niezwykle przydatnych rzeczy dla czarodzieja. Po pierwsze, dostaniesz różdżkę, Magiczną Ładowarkę Różdżek, Księgę Zaklęć oraz czarną dziurę, która jest jedynym przejściem do Abrakadabrowa – dokładnie, żadne drogi tam nie prowadzą, więc nie ma sensu zamawiać taksówki. W tajemniczym pudle znajdziesz także składniki, które pozwolą ci na stworzenie twojego pierwszego zaklęcia. Tworzenie zaklęć odbywa się po dodaniu trzech składników do Ładowarki Różdżek – logiczne więc jest, że twój Sim potrzebuje różdżki, aby móc czarować. A co możesz robić po stworzeniu zaklęcia? No cóż, jeśli zdenerwował cię sąsiad, zawsze możesz przemienić go w ropuchę albo zahipnotyzować i kazać mu robić dziwne rzeczy. Ale po co od razu być złośliwym? Może lepiej rozkochać w sobie kogoś albo poprawić mu nastrój. Dzięki zaklęciom można także ożywiać niektóre przedmioty. Warto zakupić Wiecznego Cudotwórcę, który podobnie jak Ładowarka po dodaniu trzech składników da ci możliwość uzyskania bogactw, pozmywania talerzy czy stworzenia taniej pomocy domowej. Dzieci także mają swoją specjalną maszynę do tworzenia zaklęć. Musisz być jednak bardzo ostrożny, gdyż każda magiczna sztuczka, którą będziesz wykonywał, może się obrócić przeciwko tobie, a chyba nie chcesz stanąć nago przed innymi Simami albo biegać z głową osła? Szczególnie musisz pilnować się w Abrakadabrowie, gdzie lepiej nie zadzierać z osobami posiadającymi różdżki. Jak już wspomniałem, składniki do tworzenia zaklęć możesz kupować w Abrakadabrowie albo wymieniać się nimi z innymi Simami. Możesz również sprzedawać składniki, gdyż niektóre z nich (jak wosk pszczeli czy masło) masz możliwość produkowania w domu.



Tradycyjnie w dodatku nie zabrakło nowych przedmiotów. Łącznie jest ich ponad 170, a są to między innymi urządzenia kuchenne, dzięki którym możesz w końcu piec ciasta i przyrządzać inne smakołyki – to zupełna nowość. Poza tym dodano wiele nowych przedmiotów, które mogą w znaczny sposób zmienić wystrój twojego domu – są to skrzypiące schody, zardzewiałe zlewy, totalnie odjechane okiennice, nowe tapety na ściany, stare krzesła itd. Dzięki wszystkim tym rzeczom można przemienić swój dom w prawdziwie upiorne miejsce, chociaż lepiej wstrzymać się z tym do czasu, aż zakupisz posiadłość w Abrakadabrowie. Pojawiły się również nowe postacie jak szkielety czy nawet małe smoki, które można hodować w swoim domu. Naturalnie zmian w samej grze jak i nowych elementów jest o wiele więcej, ale niestety nie ma miejsca, aby pisać o wszystkim.

Chociaż w dodatku nie zaszły żadne szczególne zmiany graficzne, efekty specjalne podczas rzucania czarów wyglądają całkiem sympatycznie. Nie można mieć zastrzeżeń do wykonania nowych przedmiotów, a szczególnie tych upiornych, które naprawdę budują fajny klimacik. Muzyka w siódmym dodatku została skomponowana w sposób profesjonalny. Podczas gry miło się jej słucha, w ogóle w niczym nie przeszkadza, a nawet buduje miejscami magiczny klimacik.

THE SIMS: MAKIN' MAGIC to dodatek jak każdy inny – nowe miejsca, nowe przedmioty, nowe postacie, nowe wyzwania. Czy jednak jest on lepszy, czy gorszy od poprzednich dodatków? Ciężko ocenić, jest inny, to na pewno. Ogólnie rzecz biorąc fani Simsów powinni mieć niezłą radochę zamieniając sąsiadów w ropuchy.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski



The Sims: Makin' Magic **5-**

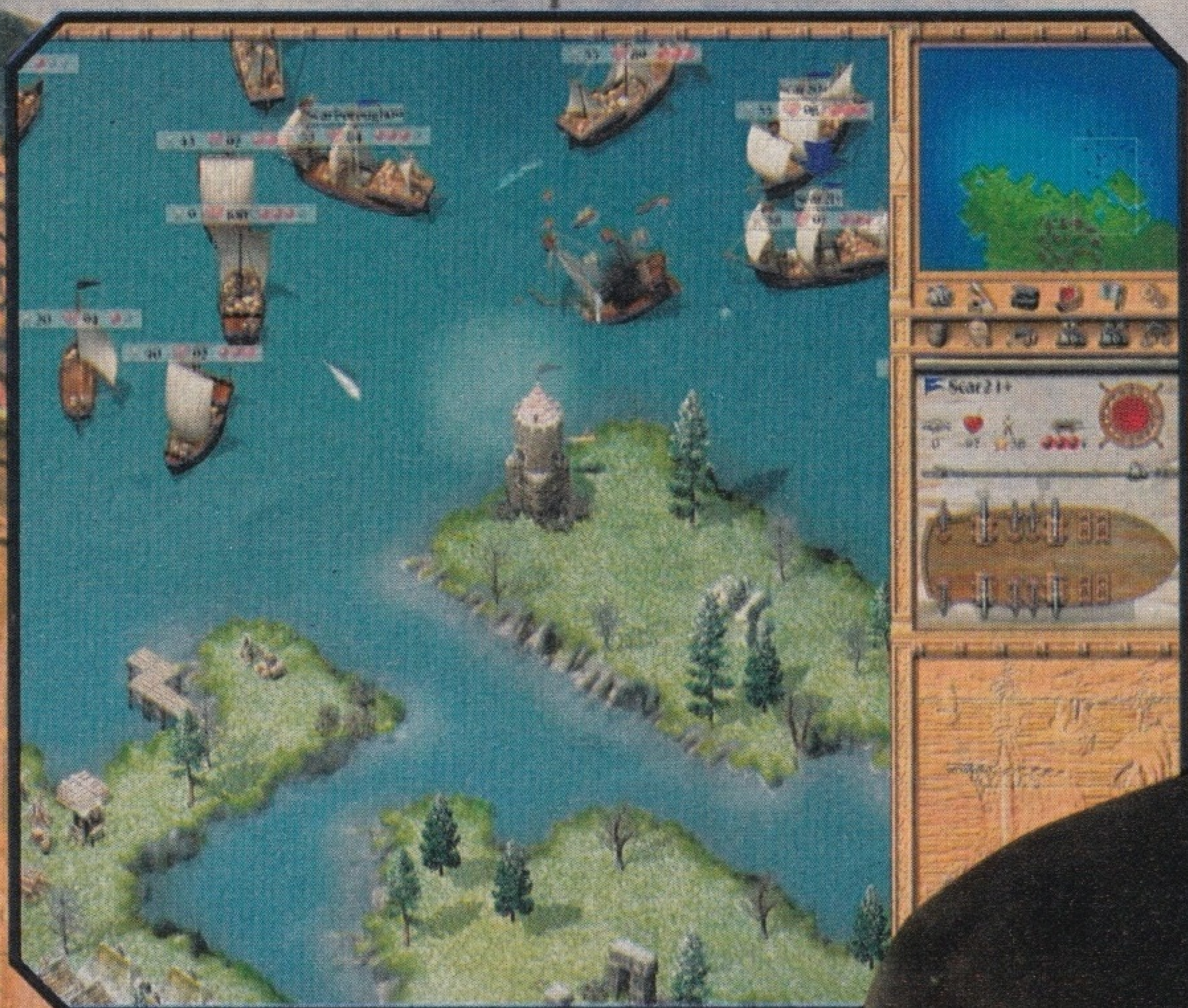
Symulator życia

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 1.3 GB HDD
- cena 89.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Electronic Arts / Cenega**
- www.eagames.com/pccd/simsmakinmagic/home.jsp

+	–
Polska wersja językowa, nowe przedmioty, dużo humoru	Trochę nudna (nie mówię o fanach THE SIMS)

Grafika 5- | Dźwięk 5- | Frajda 5-

Jeśli nie pociąga cię magia, to lepiej daruj sobie ten dodatek. Chociaż z drugiej strony można się trochę pośmiać...



Zarabiaj za wszelką cenę, bo pieniądze tylko wtedy są złe, kiedy jest ich za mało!



Patrician III
Rise of the Hanse

PATRICIAN to seria znana od lat. Należy ona do niegdyś bardzo popularnego gatunku morskich gier handlowych. Z lat 90. pamiętam mnóstwo takich programów, jak choćby HIGH SEAS TRADER, HANSA czy sławny MACHIAVELLI: THE PRINCE. Z podobnych gier niedawno opisywaliśmy PORT ROYALE, którego zresztą PATRICIAN III przypomina zarówno pod względem obowiązujących zasad, jak i sterowania.

Podczas gdy w PORT ROYALE obszarem, który miał się stać twoim Eldorado, było Morze Karaibskie, tak w PATRICIAN III żeglujesz i handlujesz głównie po Bałtyku. Twoim zadaniem jest, jak w każdej grze kupieckiej, zbicie majątku. Bo tylko wraz z majątkiem przyjdą sława i uznanie obywateli oraz zaszczytne funkcje. Tylko dzięki majątkowi będziesz mógł wyekwipować wielkie konwoje i prowadzić bezpieczny handel na wodach Bałtyku. Zabawę rozpoczynasz na początku XIV wieku, kiedy portowe miasta przeżywały niebywały rozwój w związku z rewelacyjnym funkcjonowaniem tzw. Ligi Hanzeatyckiej. Najkrócej mówiąc, Liga była stowarzyszeniem wielkich ośrodków handlowych chcących zachować maksymalnią niezależność od władz feudalnych i walczących o swobody polityczne oraz gospodarcze. Hanza była tak potężna, że toczyła nawet wojny z Danią, Norwegią oraz niemieckimi książętami (z polskich miast do Ligi należały między innymi Gdańsk, Elbląg i Toruń). Największym zaszczytem, jaki może cię spotkać w PATRICIAN III, jest wybranie na Aldermana – jednego z ludzi faktycznie władających Hanzą.



Zasada prowadzenia rozgrywki jest prosta jak budowa cepa: kupuj tanio, sprzedawaj drogo. Czyli szukaj miast, w których produkuje się dane surowce, a następnie takich, które tych surowców bardzo potrzebują. Niestety, ceny w miastach niezwykle dynamicznie się zmieniają (jak na mój gust zdecydowanie zbyt szybko). Bo jeśli sprzedajesz jedną, jedyną sztukę danego towaru, to bądźmy poważni: nie powinno to zachwiać rynkiem! Na terenie każdego z portów możesz nie tylko trudnić się handlem, ale również wspomagać kościół, przekupywać miejscowych notabli (na przykład, by głosowali na ciebie w wyborach lub by zapomnieli o twoich grzeszkach związanych z piractwem bądź przemytem), korzystać z informacji kupieckich gildii, udać się po pożyczkę do lichwiarza, fundować budowle użyteczności publicznej, które zwiększą twoją reputację u mieszkańców (np. szpital), reperować statek lub nawet zamówić nowy (ale budowa jednostki pływającej trwa dość długo). Bardzo ważnym punktem jest tawerna – miejsce spotkań naprawdę ciekawych ludzi. Chcesz wynająć żeglarzy lub kapitana? Kupić mapę skarbów? Usłyszeć interesujące propozycje przemytnicze lub zabrać na pokład pasażerów (którzy za rejs oczywiście zapłacą)? Spotkania w tawernie pomogą ci w tych działaniach.

Od strony graficznej PATRICIAN III został przygotowany niezwykle pieczołowicie. Scenografia, zwłaszcza miast, jest naprawdę świetna, ale bardzo estetycznie i czytelnie prezentują się również ikony sterowania grą. Wygodzie gracza służy też możliwość pełnej kontroli stopnia trudności zabawy (nie tylko ustala się ogólną trudność, ale można zmieniać poszczególne elementy np. walkę, handel itp.) oraz opcja wyboru sześciu poziomów prędkości gry. Świetnie przygotowano poradnik, który przystępnie wyjaśnia wszelkie zawiłości programu. Twórcy zostawili ci też ogromną swobodę w wyborze stylu gry. Chcesz, rozegraj kampanię, jeśli nie, to scenariusz z wytyczonymi zasadami oraz celami, a jeśli też nie, to po prostu prowadź zabawę dla własnej satysfakcji, bez określonych warunków.





Gry handlowe są niewątpliwie grami niszowymi, przeznaczonymi dla wąskiego kręgu odbiorców. Twórcy „handlówek" nawet nie marzą o osiągnięciu popularności autorów DIABLO, QUAKE'A czy ULTIMY. Ale w swojej klasie PATRICIAN III jest niewątpliwie produktem interesującym oraz bardzo solidnie opracowanym. Pamiętaj tylko, że aby dobrze się bawić, musisz mieć handlową smykałkę, dużo czasu i dużo cierpliwości. Jeśli brakuje ci którejś z tych trzech rzeczy, to przeznacz pieniądze raczej na coś innego.

■■■ Jacek „Randall" Piekara

Patrician 3 — **4+**

Handlowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, 650 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ascaron / Cenega**
- www.ascaron.com

\+ Sporo opcji polityczno-gospodarczych, łatwa obsługa, grafika

– Gra niszowa i bardzo typowa dla gatunku. Zabrakło wyobraźni...

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	4

Ta sama firma zrobiła PORT ROYALE i gry są bliźniaczo podobne. Ale miłośnikom handlówek powinno się podobać...

CALL OF DUTY

Wreszcie go słychać. Nadchodzi diabelski kurier. Wielkimi krokami, głośno stąpając po betonie, przybywa wręczyć ci pewną przesyłkę...

Otwierasz drzwi. Nic nie mówiąc, bez chwili wahania płacisz żądaną sumę i podpisujesz pożółkły cyrograf. W zasadzie wyrywasz pudełko z rąk kuriera. Nerwowymi ruchami zdzierasz niezwykle rzadki infernalny papier i rzucasz go w kąt. Twoje rozbiegane oczy spoczywają na drogocennej zawartości. Tak, to właśnie to zaproszenie do najgłębszych otchłani piekła, na które tak długo czekałeś. Robiąc w tył zwrot, trzaskasz drzwiami i dociera do ciebie jeszcze głos listonosza (a może to tylko podszepty niecierpliwych myśli w twojej głowie?) – „Życzę przyjemnej zabawy".

Oj, będzie się działo. Debiutancki projekt doświadczonej grupy Infinity Ward, zatytułowany CALL OF DUTY, zaprowadzi cię w czasy II wojny światowej. Poznasz je z perspektywy szeregowców trzech różnych armii sprzymierzonych. Nie musisz obawiać się o jakość dostarczonego produktu. W końcu Infinity Ward to zespół 22 zaprawionych w bojach ludzi, którzy na swym koncie mają już co najmniej jeden międzynarodowy przebój. Jest nim MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Ta nazwa chyba każdemu choć trochę szanującemu się graczowi powinna coś mówić. Poza tym jeszcze na długo przed oficjalną premierą CALL OF DUTY został wyróżniony na tegorocznych targach E3 w Mieście Aniołów. Trudno o lepsze rekomendacje.

Dla mniej zorientowanych jeszcze kilka faktów dotyczących powstawania CALL OF DUTY. Postaciom w wersji anglojęzycznej głosu użyczyli: Jason Statham, grający rolę Bacona w „Porachunkach" i Turkisha w „Przekręcie", oraz Giovanni Ribisi, znany m.in. z roli medyka Wade'a w „Szeregowcu Ryanie" (nietaktem byłoby zapomnieć o zaproszeniu kogoś z tego popularnego klasyka). Spodziewaj się więc szalonej dynamiki akcji znanej z amerykańskich superprodukcji.

Na wstępie gry, po przejściu misji treningowych, wcielony zostajesz do amerykańskiego pułku spadochroniarzy. Jego zadaniem jest zabezpieczenie lewej flanki normandzkiej operacji „Overlord" w okolicach kamienistej plaży o oznaczeniu kodowym Utah (leżącej w bezpośrednim sąsiedztwie słynnej plaży Omaha, znanej z fragmentów „Szeregowca Ryana" i MoHAA). Skok spadochronowy, który wykonujesz na samym początku gry, może wywołać pewien niedosyt, zwłaszcza jeśli było się świadkiem wyczynów spadochronowych w jednym z późniejszych dodatków do MoH. Szczęśliwie dalsze wydarzenia szybko zacierają ślady po wstępnej wpadce.

Twoim pierwszym poważnym zadaniem będzie zlikwidowanie morderczych 88, czyli niemieckiej obrony przeciwlotniczej. Ta misja to jednak tylko wierzchołek góry lodowej. Innych zadań spod znaku gwiaździstego sztandaru jest oczywiście więcej, ale nie zamierzam psuć nikomu zabawy.

Call of Duty — 5+

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 1.4 GB HDD

cena ok.130zł

- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **LEM / Infinity Ward**
- http://www.callofduty.com/index.asp

+	−
Prawie wszystko dopięte na ostatni guzik – atmosfera, SI, dźwięk	Zdecydowanie zbyt krótka i dlatego jest 5+, a nie 6

Grafika: 5 | Dźwięk: 5+ | Frajda: 6-

Służba wzywa, aż człowiekowi chce się włączyć komputer. Szkoda tylko, że na tak krótko. **Ale warto pograć**









Brytyjska część kampanii również rozpoczyna się w powietrzu pod osłoną nocy, ale dla odmiany na pokładzie wieloosobowego szybowca Szóstej Dywizji Powietrznej. Reprezentujesz barwy tamtejszych sił specjalnych wysłanych po to, by opanować kluczowy most określony kryptonimem „Pegaz". Wyposażony w Brena (lekki karabin maszynowy) otwierasz drugą część pasjonującego meczu alianci kontra wojska Osi długą serią w kierunku bunkra. Drużyna przeciwna (bodajże banda z Wehrmachtu) na brak kulomiotów też nie narzeka. Grzeją do nas z zainstalowanych w bunkrze CKM'ów. Funty szterlingi przeciwko orzechom, że Niemcy nie mają szans!

Tryptyk kończą losy przypadkowego rosyjskiego bohatera, który w najśmielszych marzeniach nie sądził, że może przeżyć masakrę pod Stalingradem i zakończyć karierę żołnierza jako dowódca czołgu. Ten fragment, wzorowany na sekwencji z filmu „Wróg u bram", wywołał u mnie największej emocji, głównie z dwóch powodów. Po pierwsze, w końcu zrozumiałem beznadziejność sytuacji rosyjskich rekrutów i pojąłem, dlaczego z tak nieludzką determinacją nacierali na pozycje wrogich wojsk. Oczywiście powodem byli komisarze, karzący każdą próbę cofnięcia się za pomocą strzału w potylicę.

Drugą kwestią było wyposażenie, a raczej jego brak. Zsiadając z łodzi transportowej, dostałem dosłownie cztery pociski (na szczęście nie w potylicę) do karabinu Mosin-Nagant. Samych karabinów było tak mało, iż załapywał się na nie jeden na dziesięciu sowieckich żołnierzy. Co z tego, że wojska niemieckie były świetnie zaopatrzone i zorganizowane, skoro w miejsce jednego niebezpiecznego żołnierza z karabinem wyskakiwało za chwilę dziewięciu innych, gotowych walczyć gołymi rękamia. Pod Stalingradem Rosjanie masą zalali stosunkowo liczne oddziały Wehrmachtu.

Dodatkowo skrypt gry jest tak napisany, żeby nigdzie nie można było znaleźć żadnej broni, więc pierwsze chwile na polu bitwy to był prawdziwy horror. Ale jakoś poszło. Od zera do bohatera.

Grafika i animacja postaci w CALL OF DUTY stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Widać częściową poprawę w stosunku do MoHAA. Jednak nie dokonano na tym polu żadnych przełomowych zmian.

Za to dźwięk oraz muzyka zostały tak zaaranżowane, aby jak najlepiej oddać strach i przerażenie panujące czy to na polu bitwy, czy z dala od niego. Na pierwszy plan wybijają się przede wszystkim doprowadzające do szaleństwa, a następnie zupełnie ignorowane (po prostu się wyłączasz, jeżeli nie chcesz zwariować) dźwięki toczącej się wojny, głośniejsze niż w jakiejkolwiek grze, z jaką do tej pory się zetknąłem. To powoduje, iż zaczynasz się czuć, jakbyś rzeczywiście znalazł się w okopach. Muzyka jest raczej tylko tłem, niemniej jednak nadal bardzo ważnym. Na kolana rzucają szczególnie fragmenty pojawiające się przy dużej dynamice akcji, takie jak kawałek autorstwa 75-osobowej orkiestry podczas brawurowej ucieczki skrzypiącą ciężarówką pełną pancerfaustów.

Interfejs jest prościutki, a jego obsługa nie sprawia najmniejszego kłopotu. Można powiedzieć, iż jest intuicyjny. W zasadzie używa się tylko myszy, sześciu klawiszy przypisanych do kierowania postacią oraz klawiszy numerycznych służących do zmiany uzbrojenia plus przycisk przeładowania magazynku.

O ile w serii MoH stawiano na bohaterskie wyczyny pojedynczych osób, tak CALL OF DUTY to w większości ciężka praca zespołowa. Musisz znać swoje miejsce w szeregu, a słuchanie rozkazów przełożonych znacznie zwiększa twoje szanse przeżycia. Próby działania na własną rękę zwykle kończą się czapą. Zarówno twoi towarzysze broni, jak i wrogowie mają zabójczo napisane skrypty zachowań, więc możesz polegać na kolegach z zespołu. Za to uważaj na każdym kroku, gdy podejrzewasz, że w okolicy może czaić się Niemiec.

Trudno napisać więcej o trybie wieloosobowym, gdyż wersja prasowa nie daje dostępu do żadnego serwera. Byłem więc zdany na informacje z Sieci. Według nich dostępne są wszystkie standardowe tryby rozgrywki (m.in. deathmatch, team deathmatch itp.) oraz totalnie nowa opcja „zrzutu za liniami wroga". Polega ona na tym, że zabijając wroga, sam się nim stajesz. Oprócz tego dodano jeszcze jeden ciekawy element. Mianowicie tzw. „kill camera", czyli kamerę pokazującą ostatnie 5 sekund twojego życia widziane oczami wroga, który cię zastrzelił. W przyszłości ma zostać udostępniony jeszcze specjalny zestaw do budowy własnych map.

Czy CALL OF DUTY ma dostrzegalne wady? Niewiele, ale tak. Największą jest zbyt krótki czas trwania kampanii dla jednego gracza. Na podwyższonym (drugi od końca) poziomie trudności po ok. 6 godzinach gry przystąpiłem do kampanii rosyjskiej. Podejrzewam, iż przede mną jeszcze maksymalnie jakieś 3 godziny. To strasznie mało. Wkurzający jest też brak opcji otwierania drzwi, które są akurat zamknięte. W obecnej epoce to już chyba anachronizm i powinno się od tego schematu odchodzić. Nie występuje również możliwość odrzucania granatów lecących w twoim kierunku, podczas gdy komputerowi oponenci robią tak bez przerwy.

Jednak generalnie powyższe wady to tylko nieistotne błędy, które nie przeszkodzą ci w cieszeniu się rozgrywką. Mimo iż nie jestem wielkim zwolennikiem FPP'ów, CALL OF DUTY już teraz uważam za klasykę, obok której nikt nie powinien przejść obojętnie.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski









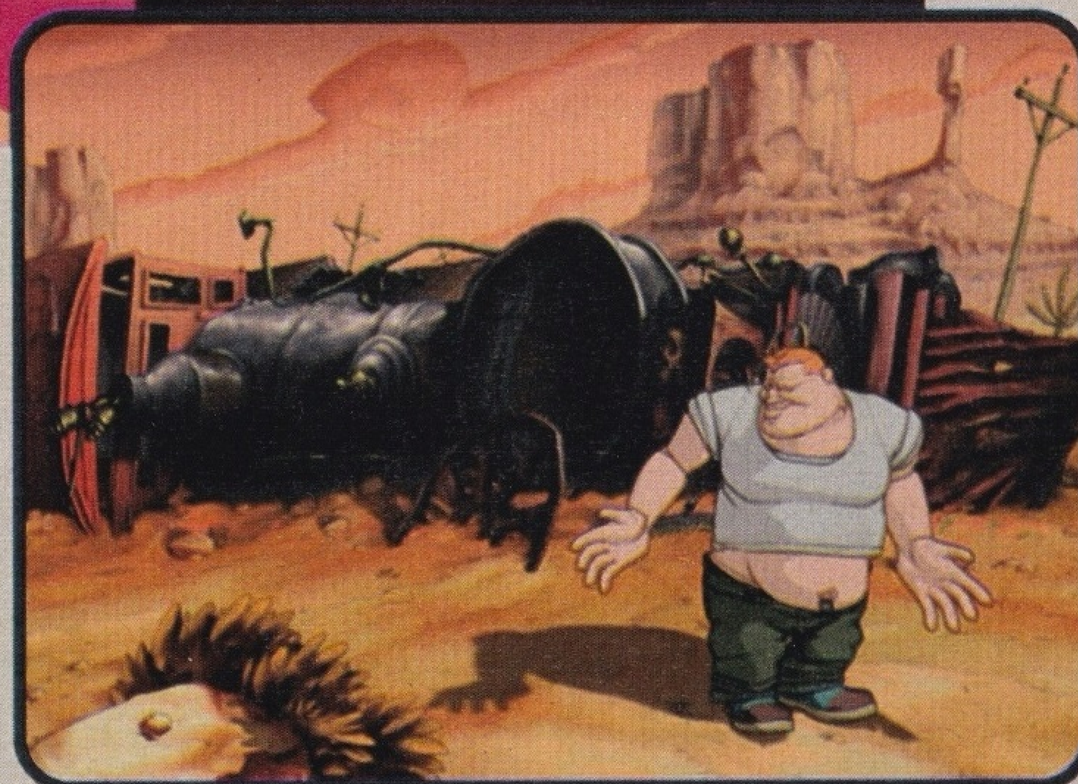
Runaway
A Road Adventure

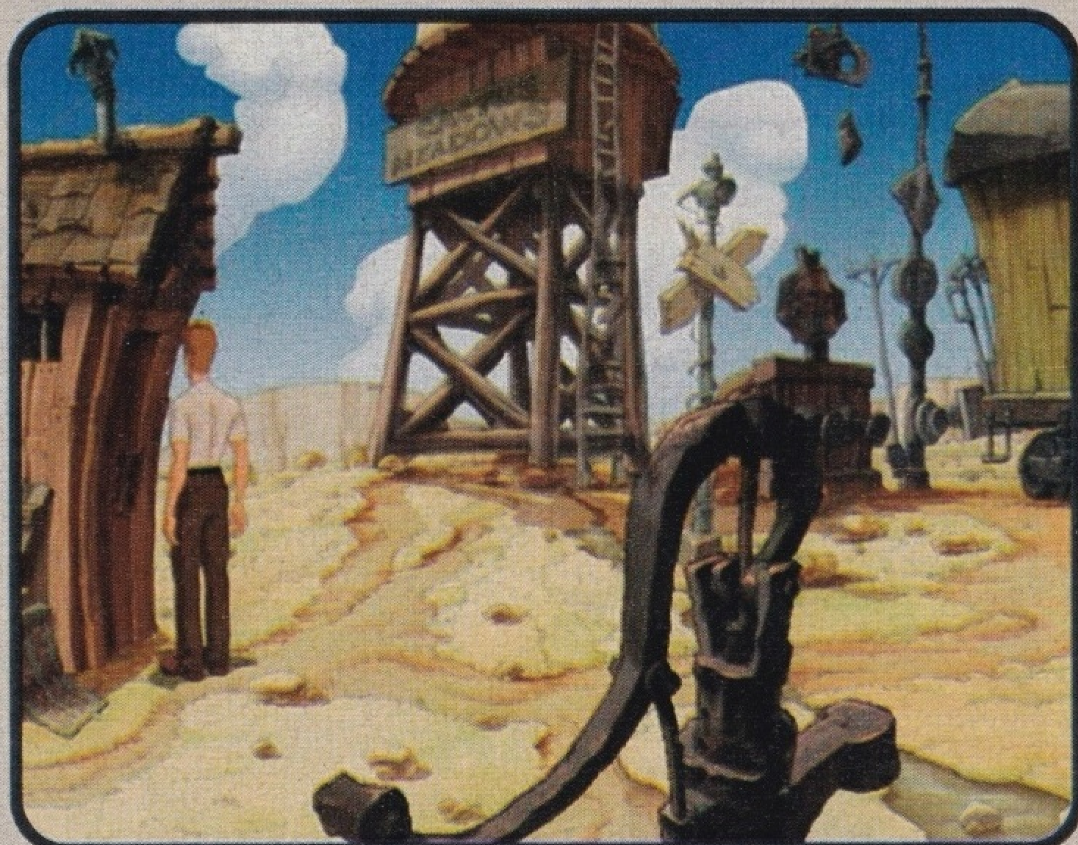
Ta gra jest jak sen – piękna, ale bardzo krótka



Główny bohater nazywa się Brian. To młody, nieco zbyt pewny siebie chłopak, który właśnie otrzymał stypendium na uniwersytecie w Berkeley. Wydaje się więc, że jego przyszłe życie jest już uporządkowane. Interesujące studia, później dobrze płatna praca, jakiś ślub i stadko dzieci zapewnią mu zajęcie na najbliższe dwadzieścia lat. Niestety, już następengo dnia Brian, płacząc się po okolicy w poszukiwaniu zamówionej książki, potrąca młodą kobietę. Jego samochód wychodzi z wypadku niemal bez szwanku, lecz dziewczyna ma mniej szczęścia – coś przestawia się jej pod strzechą ślicznych, kruczoczarnych włosów. Panna twierdzi, że grozi jej śmiertelne niebezpieczeństwo. Ściga ją mafia i zapewne zrobi jej kuku, gdy tylko ją dorwie. Brian oczywiście nie wierzy w bajki urodziwej ofiary wypadku, lecz wspaniałomyślnie postanawia się nią zaopiekować. Z czasem zmienia zdanie co do mafii. Ale wówczas jest już za późno...

Gra RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE autorstwa hiszpańskiego Pendulo Studios powstała w 2001 roku. Niestety, bankructwo niemieckiego oddziału firmy Topware uniemożliwiło jej szybką premierę na Zachodzie. W efekcie program trafił do amerykańskich sklepów dopiero jesienią tego roku. W niespełna miesiąc później wylądował też w naszym kraju. Trochę szkoda, że tak długo to trwało, chociaż z drugiej strony... Przygodówki przeżywają wyraźny kryzys i gdyby nie liczyć SYBERII, nie byłoby w co grać. A tak mamy na rynku grę, która nie tylko zadowoli gusta fanów gatunku, ale spodoba się również całkowitym ignorantom.





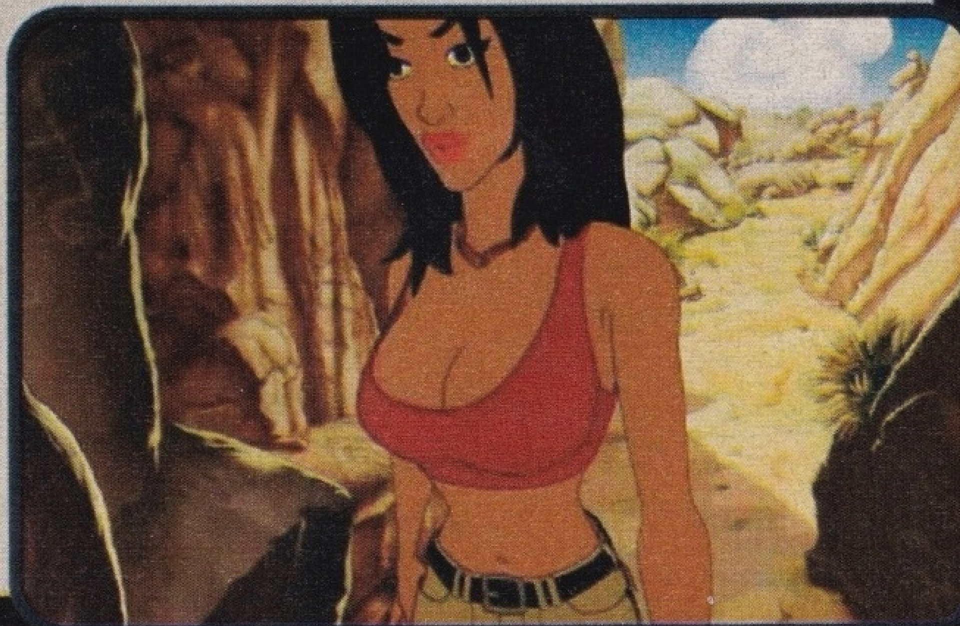
Najważniejszą zaletą programu jest śliczna grafika. Nie jest to bowiem zrzucony do dwóch wymiarów prosty rendering, jaki gracze znają chociażby z POST MORTEM czy serii ATLANTIS. Tu wszystkie animacje wyświetlane są w rozdzielczości 1024x768 i autentycznie cieszą oko. Wykonano je techniką non-realistic animated rendering. Umożliwia ona wyświetlanie na ekranie trójwymiarowych postaci i przedmiotów przypominających ręcznie malowane. Od prawdziwych odróżnia je jakość animacji, daleko bardziej płynna niż ta rodem ze sztalug. Lekko karykaturalna kreska sprawia też, że człowiek niezwykle szybko przenika do komiksowego świata gry i po chwili czuje się w nim jak u siebie w domu.

Ze starych, klasycznych już przygodówek przeniesiono również interfejs programu. Wystarczy wskazać dowolne miejsce i kliknąć, by postać głównego bohatera doń podeszła, podniosła określony przedmiot bądź go wykorzystała. Gdy najedzie się myszą na jakiś istotny obiekt, na ekranie wyświetla się niewielka lupa – dowód, że w tym miejscu można coś zrobić. Tak, tak, to stary, dobry point'n'click, który gracze pamiętają z początków lat 90.

W RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE roi się od pomysłów mających dziesięć i więcej lat. Wystarczy wspomnieć zwariowany humor, przypominający nieco dokonania bohaterów MONKEY ISLAND, oraz utrudnione na siłę zagadki. Niekiedy więcej problemów przysparza wymacanie myszką małego, sprytnie ukrytego przedmiotu niż wykoncypowanie, do czego może się on przydać. Są też przypadki, gdy logiczne wykorzystanie znalezionego gadżetu jest niemożliwe, bo autorzy inaczej to sobie wymyślili. Gra ma również i znacznie poważniejsze wady. Najważniejszą z nich jest łączna długość zabawy. Umieszczoną na trzech płytach CD zagadkę da się bowiem rozwiązać w przeciągu trzech, góra czterech upojnych wieczorów. To niewiele, zważywszy że w przygodówki gra się co najwyżej raz, a trybu multiplayer nie przewidziano. Ledwie przeciętnie wypada też polska wersja językowa. Tłumaczenie jest w porządku, lecz niektórzy aktorzy słabo przykładają się do swoich ról.

Nie da się ukryć, że RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE to naprawdę ładna, utrzymana w starym stylu przygodówka. Fabuła rozwija się w sposób interesujący, a bohaterowie dają się lubić, co jest dość rzadkie w dzisiejszych czasach. Oby więcej takich produkcji!

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski



Runaway: A Road Adventure — **4+**

Przygodówka

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Pendulo Studios / Topware**
* http://runaway.topware.pl

cena 79.90

\+ Śliczna grafika, odrobina humoru

– Gra jest krótka, a niektóre zagadki nielogiczne

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Jedna z najładniejszych przygodówek ostatnich lat. Gratka dla miłośników Starego Dobrego Stylu



Twierdza Krzyżowiec

Pilnuj swojej kieszeni, ktoś znowu próbuje wyrwać ci parę złotych!!!







Panowie z firm Firefly Studios oraz Cenegi znaleźli bardzo ciekawy pomysł na zarabianie pieniędzy. Pomysł jest bardzo prosty, można by rzec, stary jak świat. Bierze się stary produkt, zmienia opakowanie i sprzedaje się jako kompletną nowość. A nuż klient się nie zorientuje...

Taka taktyka została zastosowana w TWIERDZY KRZYŻOWIEC. Podstawowa gra jest produkcją bardzo udaną i została dobrze przyjęta przez graczy. Prawie rok temu do CLICKA! trafiła wersja beta jej następczyni o podtytule CRUSADER, co przetłumaczono na nasze jako KRUCJATA. Jej premiera była zaplanowana na grudzień 2002, lecz z niewiadomych przyczyn gra długo nie pojawiała się na ynku. Można się domyślać, że jednym z powodów tego opóźnienia jest zmiana polskiego dystrybutora. Na miejsce firmy Play It wskoczyła Cenega, która zmieniła podtytuł na KRZYŻOWIEC i z prawie rocznym poślizgiem rzuciła do sklepów.

To coś, pomimo że nie wymaga wersji podstawowej, stanowi bardziej zbiór nowych misji niż samodzielny produkt. Stara gra została opakowana w nowy kolorowy papier. Na dodatek jest to wersja zubożona w porównaniu do pierwowzoru. Brakuje w niej jednego z najbardziej cennych elementów pierwotnej TWIERDZY, czyli misji polegających na obronie lub atakowaniu zamku. To właśnie ta opcja sprawiała najwięcej przyjemności, pozwalając na szlifowanie różnorodnych taktyk oblężniczych. Tak więc za normalną cenę otrzymujemy starego, lekko tylko podgrzanego kotleta, który w dodatku został już nagryziony. Ciekawe, jak wiele osób da się nabrać na ten numer?

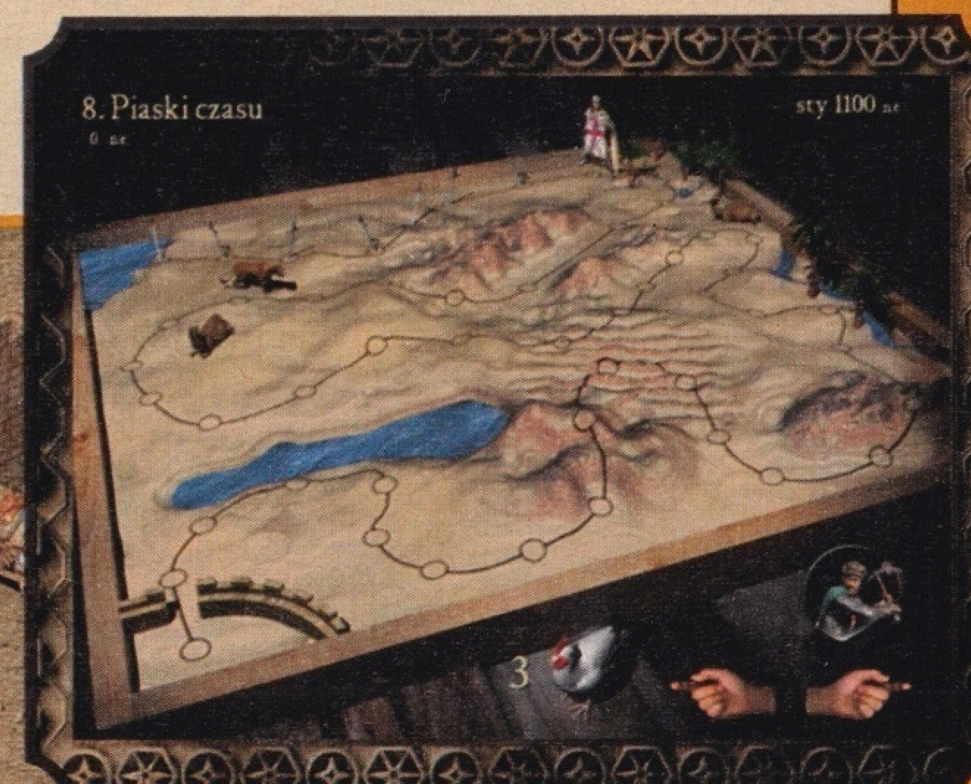
Napisanie recenzji gry, która nie różni się prawie od swego poprzednika, to nie lada wyzwanie. Te gry są podobne do siebie prawie jak dwie krople wody! Na początku pojawia się myśl, aby po prostu wykorzystać poprzedni tekst. Na dobrą sprawę można by opublikować starą recenzję TWIERDZY, dodając kwestię o braku opcji obrony/ataku zamku. Nawet łapanie nowych screenów może wydawać się bezcelowe. Przecież i tak prawie nikt nie zauważy różnicy. Postarajmy się jednak na chwilę zapomnieć o pierwowzorze i krótko przedstawić KRZYŻOWCA.

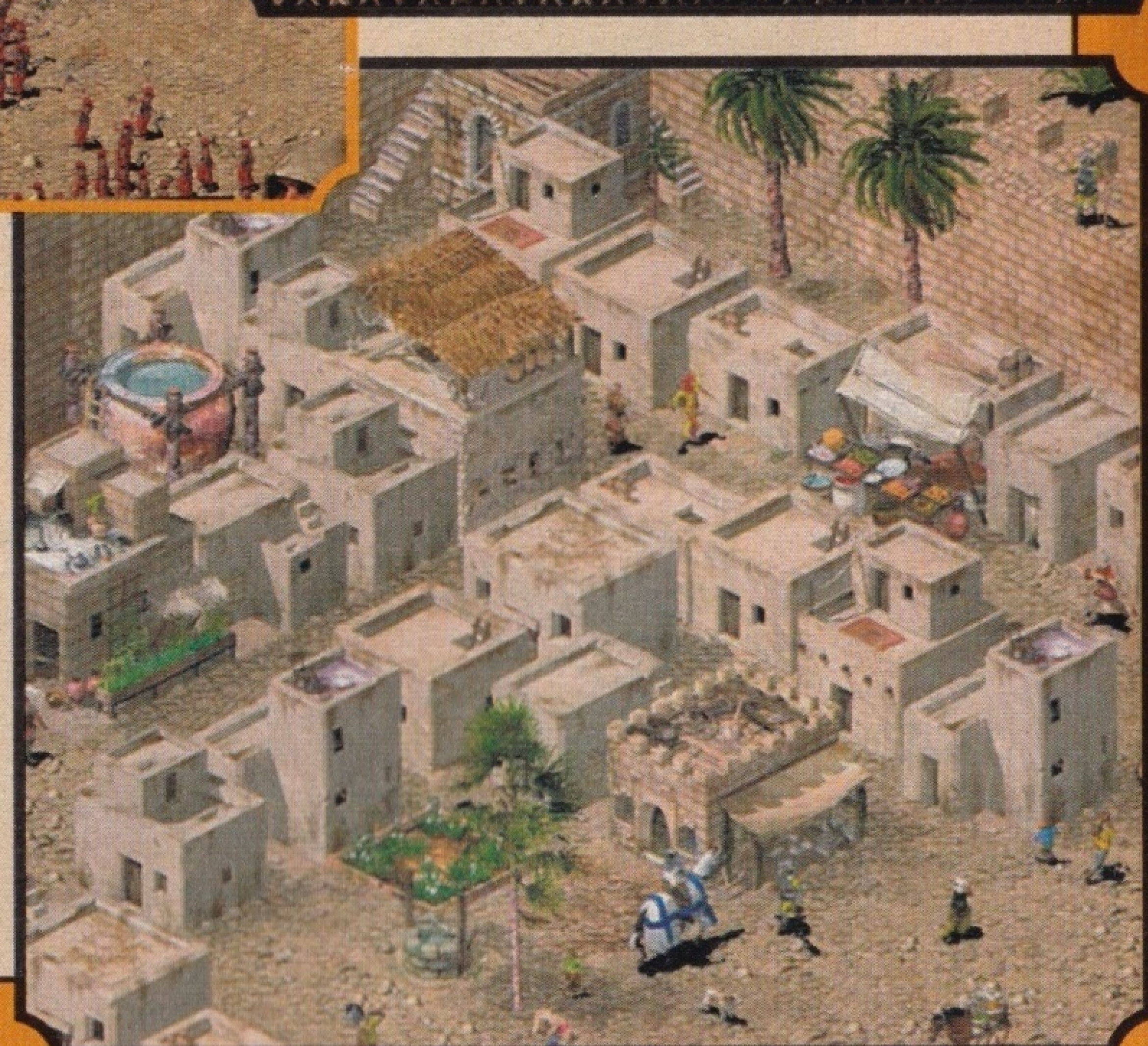
Akcja TWIERDZY KRZYŻOWIEC toczy się na początku zeszłego tysiąclecia, kiedy to tysiące europejskich rycerzy wyruszyło w kierunku Ziemi Świętej, aby odbić ją z rąk niewiernych. Większość z nich szła z myślą o krzewieniu wiary wśród pogan. Jednak nie brakowało też takich, dla których głównym celem wypraw krzyżowych były spodziewane zdobycze wojenne. W grze przygotowano kampanię główną składającą się z 50 misji oraz cztery kampanie historyczne. Gracz będzie miał za zadanie najpierw rozbudować swój zamek/miasto, a następnie wyszkolić potężną armię zdolną zmiażdżyć każdego przeciwnika. W ten sposób dość dobrze połączono elementy ekonomiczne i walkę, jak w klasycznym RTS'ie. W grze dostępnych jest 25 jednostek wojskowych, chociaż tak naprawdę używa się tylko kilku z nich. Podstawą sukcesu jest zachowanie odpowiedniej reputacji. Jeśli będzie ona zbyt niska, poddani po prostu opuszczą swego władcę. Aby temu zapobiec, należy zadbać m.in. o odpowiednią ilość i różnorodność pożywienia, dostępność piwa czy wystarczającą liczbę księży. Największym problemem okazuje się żywność, którą można zdobywać tylko w nielicznych oazach. Zaczynasz więc każdą misję od zlokalizowania zielonej trawy. Aby szybko zająć najlepsze miejsce, należy wybudować w jej pobliżu wieże obserwacyjne i obsadzić je kusznikami. Dopiero później można zabrać się za rozbudowę swojego zamku. I w tym miejscu można spokojnie zakończyć recenzję tego tytułu.

Na końcu trzeba jednak wyłożyć kawę na ławę. Kupno KRZYŻOWCA to po prostu bezsensowne wyrzucanie pieniędzy w błoto. Osoby, które nigdy nie spotkały się z tą serią, powinny kupić podstawową TWIERDZĘ, która oferuje o wiele więcej zabawy. Osoby, które już tę grę zakupiły, lepiej żeby nie niszczyły sobie wspomnień o znakomitym poprzedniku.

▪▪▪ Artur „Kroko" Kowalski







Twierdza Krzyżowiec

Strategia RTS z elementami SIM

3

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 670 MB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Firefly Studios / Cenega**
- http://stronghold.godgames.com/crusader

\+ Ogromna grywalność pierwotnej TWIERDZY

– Praktycznie bez żadnych udoskonaleń

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 3

To jest po prostu stara TWIERDZA bez najciekawszych opcji. **Chyba twórcy się nie postarali, a szkoda... :-(**



TWIERDZA KRZYŻOWIEC



„Na pytanie „Czy warto zagrać?", odpowiadam zdecydowanie „Warto!".
Ocena: 8/10



„Twierdza: Krzyżowiec jest bardzo ciekawą grą, której najlepszą stroną jest zdecydowanie grywalność."
Ocena: 8/10









Przeżyj wspaniałe wydarzenia i bohaterskie walki w czasie krucjat - buduj i broń średniowiecznych twierdz i pustynnych fortec. Oblegaj miasta zaciekle bronione przez Saracenów albo daj się we znaki oblegającym Ziemię Świętą Chrześcijanom! Jako dumny wojownik europejski albo arabski - napisz od nowa historię krucjat.



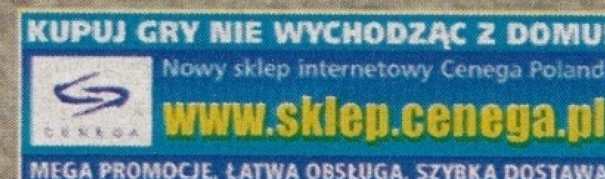
A TAKE-TWO COMPANY
www.take2games.co.uk













Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.** 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37 Tel. (22) 868 52 68 do 70

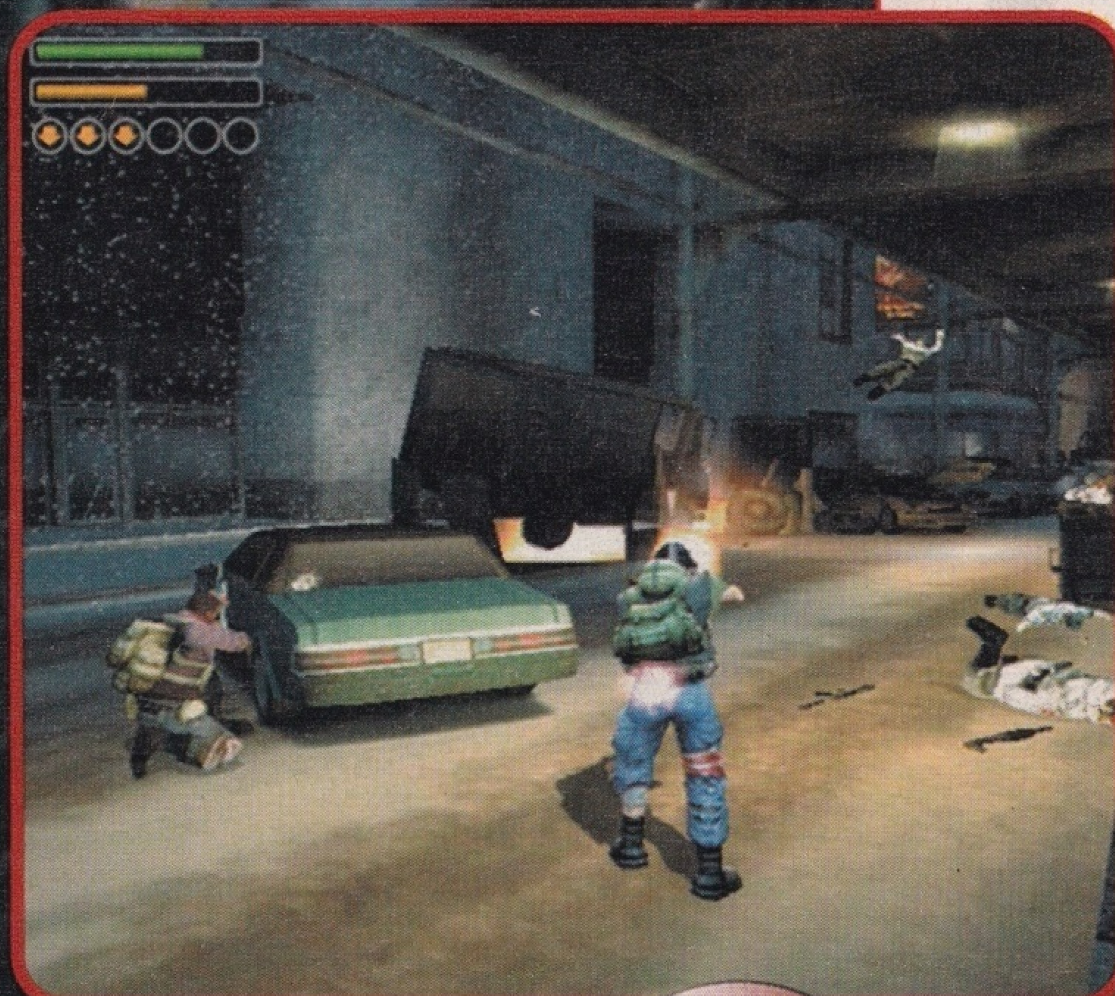
Jeden hydraulik znaczy czasem więcej niż cała armia

FREEDOM FIGHTERS

Piątego marca 1946 roku Winston Churchill wygłosił jedno z najważniejszych przemówień XX wieku. Brytyjski premier i mąż stanu powiedział wówczas o istnieniu tzw. żelaznej kurtyny oraz uznał zależność państw Europy Wschodniej od ZSRR. Jednocześnie wezwał Zachód do zjednoczenia sił w walce przeciwko rozprzestrzenianiu się komunizmu. Zapoczątkowana w ten sposób zimna wojna szybko obróciła się przeciwko temu wybitnemu politykowi. W przeciągu kilku lat Rosjanie, dysponujący już wówczas bronią atomową, zajęli całą Europę. Wkrótce w strefie ich wpływów znalazła się też Kuba oraz Meksyk. Stany Zjednoczone nie broniły się długo. Pielęgnowane swobody obywatelskie błyskawicznie runęły w gruzy, zaś pasiasta flaga została zdeptana przez zwycięskich sołdatów. Słynni Marines uciekali w popłochu. Wydawało się, że potędze Stalina nie oprze się nikt i USA lada moment padnie na kolana.

Cofnijmy się jednak o kilka godzin wstecz, do momentu, w którym Rosjanie dopiero wkraczają do Nowego Jorku. W tej samej chwili Christopher Stone, spokojny hydraulik z pięcioletnim stażem, dostaje nowe zlecenie. Ma zainstalować nową chromowaną baterię, domontować dolnopłuk i przyłączkę do spłuczek podtynkowych. Niestety, w mieszkaniu klientki nie zastaje nikogo. Chwilę później tuż przed jego nosem pojawiają się radzieccy żołnierze prowadzący schwytanego nieszczęśnika. Przerażony Stone rozwala kluczem francuskim łeb jednego z sołdatów. Uwolniony w ten sposób jeniec prowadzi hydraulika do miejsca, gdzie spotykają się działacze podziemia. Chris postanawia się do nich przyłączyć.





Grę FREEDOM FIGHTERS przygotowali Duńczycy z firmy IO Interactive, tej samej, która zasłynęła serią HITMAN. Nic dziwnego, że dominuje w niej widok TPP oraz podział na misje, których nie trzeba rozgrywać w chronologiczny sposób. Oznacza to, że spośród dostępnych zadań wybierasz to, które ci najbardziej odpowiada. Co ciekawe, bohater ewoluuje pomiędzy poszczególnymi wyprawami. Wraz z upływem czasu zmienia się z przerażonego speca od łatania rur w charyzmatycznego (oddzielny parametr) przywódcę ruchu oporu, zdolnego dowodzić oddziałami składającymi się z kilkudziesięciu żołnierzy.



Okazuje się więc, że hydraulicy to cholernie niebezpieczna rasa ludzi. Dość wspomnieć Mario, wąsatego Włocha gustującego w czerwieniach – ileż on krwi napsuł Bowserowi. Christopher Stone jest podobny. Wraz z coraz liczniejszym oddziałem dokonuje prawdziwych masakr: wysadza mosty i budynki, napada na posterunek milicji, likwiduje lądowiska krążących mu nad głową śmigłowców, a broń zdobywa na wrogach. Prócz klucza francuskiego (własnego) przejmuje m.in. strzelbę, kałasza, snajperkę Dragunowa, granaty i koktajle Mołotowa, przy czym wszystkiego na raz nieść nie umie. Wszyscy pojawiający się w grze żołnierze zachowują się całkiem inteligentnie. Potrafią reagować na wydarzenia toczące się dookoła, a więc kryć się w zaułkach, uciekać przed granatami bądź zastawiać pułapki. Czasem tylko klinują się w wąskich przejściach.

Gra ma kilka nieprzyjemnych błędów. Stan zabawy można zapisać w zaledwie kilku miejscach, a tekstury są niekiedy nieumiejętnie nałożone. Do grafiki nie sposób się jednak przyczepić. Silnik rodem z HITMAN 2 świetnie nadaje się do odtworzenia dużego, żyjącego miasta i zmieniających się pór roku. Jeszcze lepiej wypada klimatyczna oprawa dźwiękowa, pełna dialogów wypowiadanych z rosyjskim akcentem. Wszystko to w połączeniu z naprawdę dużą frajdą towarzyszącą wyzwalaniu USA sprawia, że FREEDOM FIGHTERS zasługuje na uznanie. I to mimo ton przesłodzonego patriotyzmu wylewającego się z ekranu!

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Freedom Fighters 5-
TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 800 MHz, 256 MB RAM, 630 MB HDD
  cena 149.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **IO Interactive / EA Polska**
- www.eagames.com/official/freedom

\+ Wciąga, ma klimat i niezłą fabułę
– Zabawa jest krótka, a trybu multi nie uświadczysz

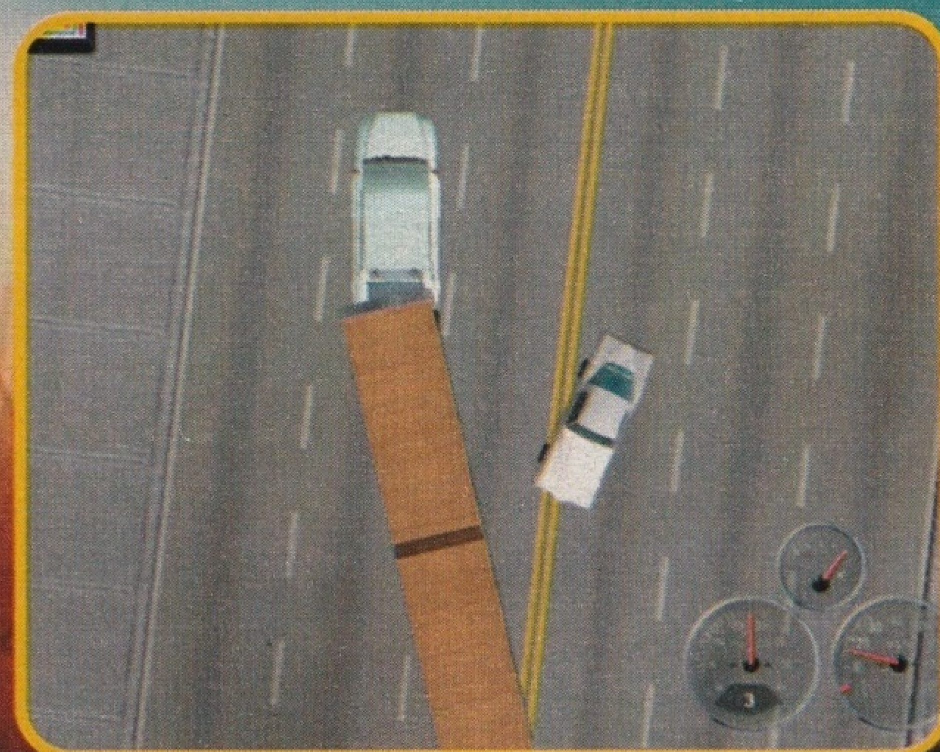
Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5-

Ciekawa, taktyczna strzelanina TPP o wydźwięku patriotycznym. **Jednym słowem gra z epoki postbinladenowskiej**

18 WHEELS of STEEL ACROSS AMERICA

Gra dla osób, które zawsze chciały być Gumową Kaczką







Blisko pół roku temu towarzysz Anzelmo zgniótł, rozdeptał i zapluł płytkę z grą HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL, nazywając ją czymś gorszym od podstawki pod kubek z kawą. Mnie dostała się właśnie jej kontynuacja, lekko ulepszona i nieco rozbudowana. Ponieważ w kawie nie gustuję i pijam ją najwyżej raz do roku, przygotowałem się na katorgę. Założyłem worek pokutny, wzułem na łapy sandały (zimą to czysty idiotyzm w najbardziej klasycznej postaci), a na nos wcisnąłem spinacz do bielizny. Zainstalowałem program, uruchomiłem i... przez tydzień nie mogłem oderwać się od komputera.

Wielką, osiemnastokołową ciężarówką jeździł kiedyś Gumowa Kaczka z filmu „Konwój". Tym razem za kierownicą usiądzie gracz. Zabawę zaczynasz jako właściciel niewielkiej ciężarówki stojącej w korku na ulicy jednego z amerykańskich miast. Miasta stosunkowo niewielkiego (parę przecznic, kilka skrzyżowań z sygnalizacją świetlną), lecz uzbrojonego w trzy czy cztery place spedycyjne. Duże przedsiębiorstwa handlowe dostarczają tam przyczepy z towarami. Czasem są to bale drewna, czasem długie jak bawół rury bądź zwykły węgiel. Autorzy gry przygotowali łącznie ponad 30 różnych towarów, tak więc zwierząt, cystern i domków z dykty do przewożenia również nie zabraknie. Wybierając konkretną przyczepę należy zwrócić uwagę na obiecywane wynagrodzenie oraz miejsce, w które należy ją dostarczyć. Warto wybierać lokacje leżące daleko, np. na przeciwległym krańcu Stanów Zjednoczonych, gdyż dobra ciężarówka niezwykle szybko połyka asfalt, a kasa piechotą nie chodzi.

W czasie podróży atrakcji również nie brakuje. Gracz bez przerwy musi obserwować mapę bądź znaki drogowe, inaczej zgubi się i dojedzie w zupełnie inne miejsce niż planował. Na trasie pojawiają się też punkty charakterystyczne, takie jak most Golden Gate, UFO nad Nowym Meksykiem czy kilkupiętrowe bloki i piaszczyste plaże Miami. Czasem zaczyna padać deszcz i pioruny biją jak oszalałe, kiedy indziej droga jest oblodzona, w dodatku trwa remont nawierzchni i o wypadek nietrudno. Na autostradach i wąskich jednopasmówkach panuje całkiem przyzwoity ruch i niejednokrotnie trzeba ostro hamować. Inni kierowcy nie zawsze ustępują z drogi, czasem prowokują, czasem zderzają się. W dodatku po Stanach szaleje policja, kontrolująca prędkość i kulturę jazdy oraz wlepiająca mandaty za zbyt ciężki ładunek bądź brak włączonych świateł w nocy. Zarobione pieniądze można zaś zainwestować w lepsze części bądź po prostu kupić nowy, szybszy i ładniejszy wóz. W porównaniu do poprzedniej części poprawiono więc zarówno grafikę, jak i sztuczną inteligencję kierowców. Wyeliminowano też kilka błędów logicznych, ulepszono model jazdy i umożliwiono przewożenie towarów po całych Stanach (bez Alaski i Hawajów).

Drugim, niestety znacznie mniej interesującym aspektem gry, jest rozwój ekonomiczny macierzystej firmy. Okazuje się bowiem, że w USA działają też inne firmy z tej branży, bardzo aktywnie walczące o kontrakty i zbijające fortunę na przewozie towarów. Również i gracz może podpisywać umowy z poszczególnymi przedsiębiorstwami spedycyjnymi oraz ubiegać się o miano preferowanego przewoźnika w danym mieście. Szczególnie opłacalne są przewozy rekurencyjne (okresowe, stałe), do których warto zatrudnić kierowców z zewnątrz. W zamian za udział w zyskach zgodzą się odwalać najczarniejszą z czarnych robót. Istotnym czynnikiem jest wreszcie prestiż, który można zyskać, przewożąc towary szybko i w dobrym stanie. Dzięki niemu łatwiej jest współpracować z lepszymi, choć bardziej wymagającymi płatnikami.

Cóż... z grami jest jak z dziewczynami. Jednym podobają się blondynki, innym brunetki, a jeszcze inni zwracają uwagę na uroczy uśmiech. Anzelmowi w HARD TRUCK nie przypadł do gustu uproszczony model jazdy, brak realistycznych kolizji i nuda (dziewięć w skali sejmowej) towarzysząca przewożeniu rur pomiędzy Los Angeles a Miami. Mnie dla odmiany to właśnie zachwyciło. W 18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA nie ma bowiem bezpośredniej rywalizacji i deptania po piętach innym kierowcom. Zamiast tego człowiek siada za kierownicą i jedzie przez Stany. Jest wolny.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

18 Wheels of Steel: Across America **4-**

Symulator ciężarówki

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM, 400 MB HDD
- cena 19.90$
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **SCS Software / ValuSoft**
- www.scssoft.com/aa.php

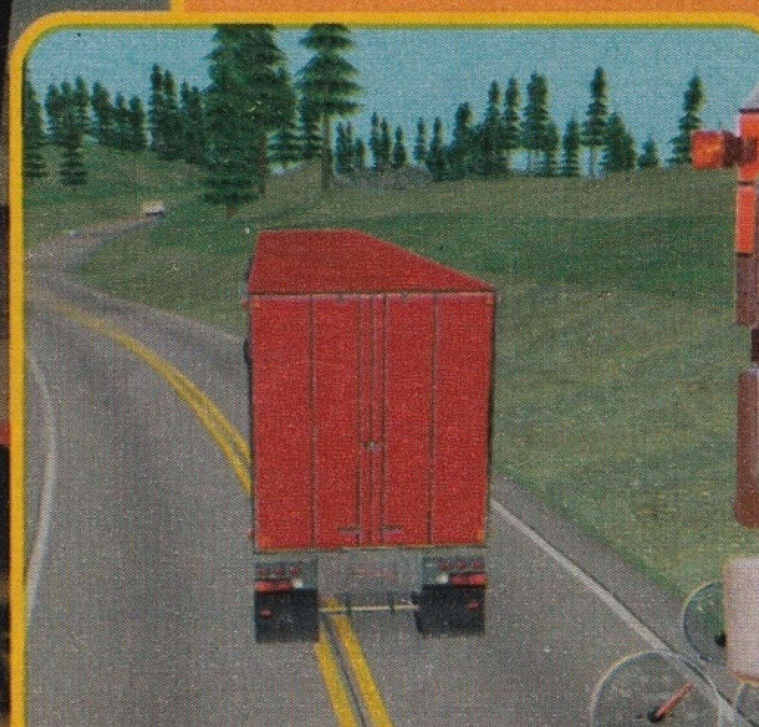
\+ Od tej gry można się uzależnić

− Niektórych to znudzi, innym wyda się brzydkie

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 5-

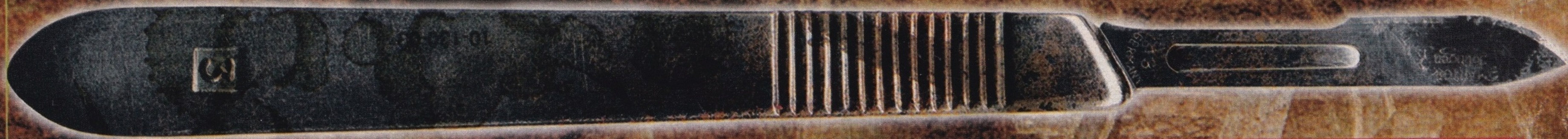
Ulepszona wersja HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL. Jeździsz ciężarówką po całych Stanach Zjednoczonych







SILENT HILL 3







Nad serią SILENT HILL musi chyba czuwać sztab doświadczonych psychiatrów i psychologów. Jak inaczej autorzy mogliby tak trafnie wizualizować ludzkie lęki?



Ciekawostka – Konami wzięło się za konwertowanie swoich flagowych, konsolowych tytułów na nasze ulubione blaszki. Cieszy fakt, że tak zacne firmy zaczynają postrzegać peceta jako równoprawną maszynę do gier. Dzięki temu najlepsze konsolowe kąski nie przechodzą nam koło nosa. A że najnowsza część SILENT HILL do takich łakomych kąsków należy... Podano do stołu!

Tym razem bohaterką opowieści jest młoda dziewczyna – Heather. Spotykamy ją w nietypowych okolicznościach – w jej własnym koszmarze. Upiorne wesołe miasteczko robi wrażenie. Zasada kontrastu – słodkie, różowe króliczki uwalane krwią, gwarne zwykle sklepiki, teraz pozamykane na cztery spusty lub zdemolowane i opuszczone. Alejki będące zwykle miejscem rodzinnych przechadzek, teraz opanowane przez monstra. I tak dalej. Po chwili zlana potem Heather budzi się w centrum handlowym. Co tu robi, kim dokładnie jest – nie wiadomo. Dzwoni do ojca – z rozmowy wynika, że jest szczęśliwą córką. Po chwili dziewczynę zaczepia starszy, ale postawny i krzepki mężczyzna. Podaje się za detektywa. Heather najwyraźniej nie ma ochoty z nim rozmawiać. Kryje się w damskiej toalecie i opuszcza budynek przez okno. Postanawia jak najszybciej opuścić centrum handlowe. Niestety, już wkrótce zauważa, że koszmar, z którego się przebudziła, wcale się nie skończył...

Tak zawiązuje się akcja SILENT HILL 3. Jak zwykle nic nie wiadomo, ale wydarzenia na tyle intrygują, że już po chwili siedzimy w fabule po uszy. Liczne krótkie scenki skutecznie podsycają ciekawość gracza i motywują do dalszego zagłębiania się w świat gry.

Wypaczone, bluźniercze obrazy, plugastwo, syf, zgnilizna i rozkład to rzeczywistość SH3. Rzeczywistość, do której przyzwyczaiły nas poprzednie części. Motywem przewodnim wciąż są zmasakrowane kawałki mięcha – żywe bądź nie. Do tego wszechobecny brud, zaschnięta krew, rdza, zdewastowane wnętrza, wieczny mrok i zaduch. Elementy te łączą się ze sobą we wszelkich możliwych konfiguracjach, a najczęściej występują wszystkie jednocześnie. Tworzą razem potworną wizję świata dobrze znanego, jednak spaczonego jakąś potężną siłą. Świat ten odkrywasz na nowo, niepewnie zagłębiając się w ciemne korytarze. Rozgarniasz mroki snopem światła latarki, z lękiem zaglądając do każdego pomieszczenia. Co chwilę nerwowo spoglądasz na mapę. Jeśli grałeś w poprzednie części serii, wiesz, o czym mówię. Niestety, już po kilku godzinkach zauważasz – „przecież ja już to wszystko kiedyś widziałem, już to znam". Prawda jest taka, że SILENT HILL 3 oferuje niemal identyczny klimat co poprzednie części. Czy to źle? Teoretycznie nie, bo atmosfera stworzona przez ludzi z Konami to mistrzostwo świata, a koszmarna rzeczywistość gry wciąż dziwnie fascynuje i przyciąga. Mimo to chciałoby się cze-

Silent Hill 3 — **5**

Survival horror

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, DVD, 4.7 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Konami / CD Projekt**
- www.konamityo.com/sh3/index_e.html

cena 159.90

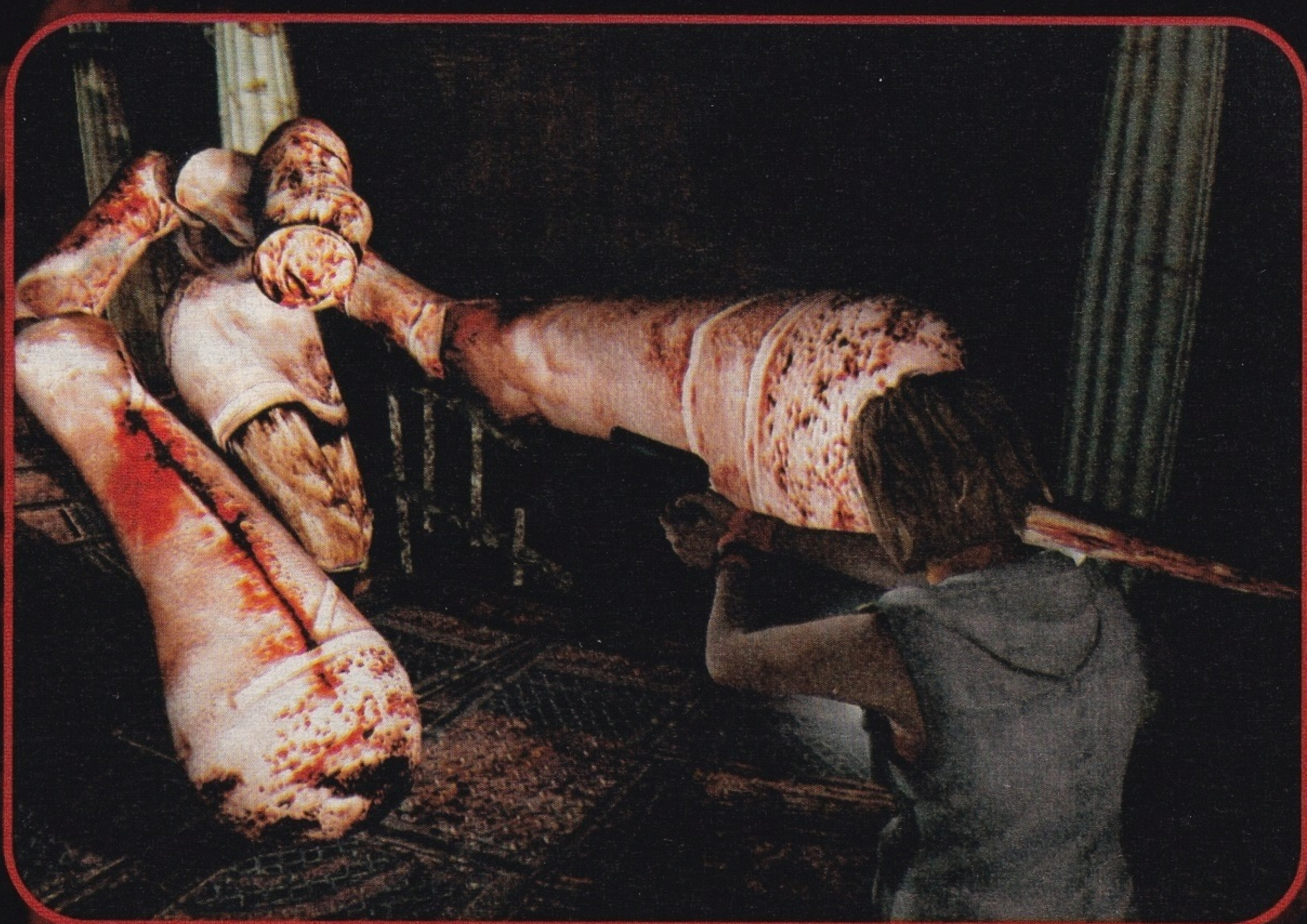
\+ Niedościgniona atmosfera grozy, fabuła, oprawa audio

– Brak świeżych rozwiązań

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 5-

Jest wspaniale – groźnie i przerażająco. **Gra tylko dla osób o wyjątkowo mocnych nerwach**





goś nowego... Może bardziej nowatorskich lokacji, świeżych sposobów budowania atmosfery grozy... Po prostu SILENT HILL 3 nie przeraża jak pierwsza część i nie jest takim fabularnym majstersztykiem, jak część druga – stąd moje marudzenie.

Dostępny wachlarz broni również nie uległ większym zmianom – wciąż do dyspozycji masz kilka rodzajów broni palnej i kilka gadżetów, którymi możesz zdzielić potwora po ryju. Co do samych monstrów, to jak zwykle panowie z Konami stanęli na wysokości zadania – szczególne wrażenie robią kolosy z potężnymi maczugami zamiast rąk, wyglądające jak wielkie zlepki suszonego mięsa. Ogromny latający stwór również potrafi przyprawić o ciarki, a nawet mały atak serca. Na tym tle raczej słabo wypadają podgniłe dobermany i dino-podobne stworki. Ogólnie jest jednak świetnie, jak zwykle zresztą.

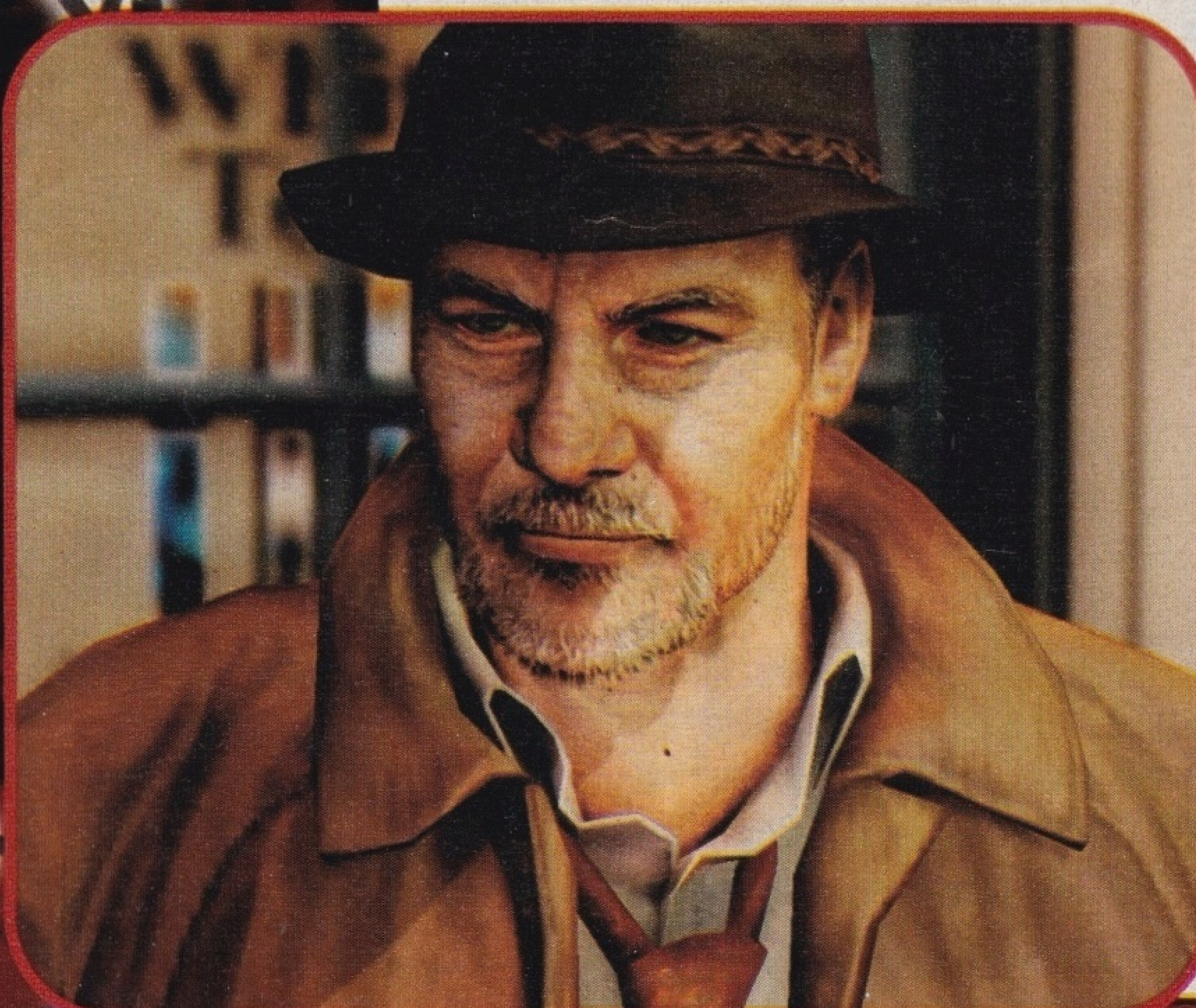
Warstwa audio programu dorównuje poprzednim grom z serii. Brzmienia nadal są ciężkie, momentami hipnotyczne, zawsze niepokojące i przyprawiające o szybsze bicie serca. Do tego nieustanny pisk radia, który nieodmiennie zwiastuje kłopoty...

Nadspodziewanie dobrze wypada bohaterka nowej odsłony Milczącego Wzgórza. Konami poszłoby na łatwiznę serwując kolejną nudną sex-bombę. Zamiast niej pod opiekę gracza trafia Heather – zwykła nastolatka, nawet niezła, ale taka, jakich wiele mijasz codziennie na ulicy. To bardzo uwiarygadnia bohaterkę. Charakter, sposób bycia też ma taki... ludzki. I mimo że postać Heather nie fascynuje tak jak James Sunderland z SH2, to nowa bohaterka stanowi ciekawą odmianę.

Oprawa na pierwszy rzut oka nie poszła znacząco do przodu w porównaniu z drugą częścią gry. Wystarczy spojrzeć jednak na genialne postacie głównych bohaterów (ta mimika... można odnieść wrażenie, że to prerenderowany filmik), aby przekonać się, że grafika została należycie dopieszczona. Tak samo gra światła i cieni – chyba najlepsza, jaką dane mi było widzieć. Dobrze wygląda również noise-effect – specjalny filtr włączany z poziomu menu, który sprawia, że grafika staje się bardziej ziarnista, brudna... Jakby uwieczniona na starej kliszy. Szkoda tylko, że opcja ta zauważalnie spowalnia animację. Same lokacje zachwycają bogactwem szczegółów i świetnym projektem. Tekstury również są prześliczne, choć w paru momentach można by oczekiwać nieco wyższej rozdzielczości. W ogólnym rozrachunku oprawa graficzna wypada jednak znakomicie.







Otoczenie nadal renderowane jest w czasie rzeczywistym, jednak wspomniana już ogromna dbałość o najdrobniejsze szczegóły i artystyczne wręcz tekstury sprawiają, że często wydaje się, że poruszamy się po prerenderowanych lokacjach, stworzonych przez najlepszych grafików. Choć uczciwie trzeba dodać, że i ociężała praca kamery ma na to wpływ. Szczególnie w małych pomieszczeniach kamera często zastyga w powietrzu, co jest rozwiązaniem tyle charakterystycznym dla serii, co archaicznym. Bardzo często trudno namierzyć przeciwnika lub choćby ustalić, z której strony się zbliża. Trzeba szybko ręcznie orientować punkt widzenia (co nie zawsze się udaje). Taka niepewność wzmaga napięcie, ale nie o to chyba chodzi.

Konwersja wypadła lepiej niż w przypadku poprzedniej części, choć i tym razem znalazło się kilka błędów. Znowu nie wywalono save-pointów, mimo że blaszakowa wersja SH3 pozwala na zapisywanie gry w dowolnym momencie. Poza tym menu nadal wygląda nieco dziadowsko.

Sterowanie, o dziwo, wypada nieźle – przyzwoity, pecetowy pad tylko nieznacznie ustępuje oryginalnemu kontrolerowi Sony, a i na klawiercze i myszce można pobawić się dość wygodnie.

Gra została wydana na krążku DVD i dobrze, bo żonglowanie kilkoma płytami działa na nerwy. Mam cichą nadzieję, że więcej wydawców podąży tym śladem – format CD-ROM nie zapewnia wystarczającej pojemność dla nowoczesnych gier.

Jakby nie patrzeć, najnowsza część SILENT HILL to wciąż pierwsza liga wśród komputerowych horrorów. Przed premierą obawiano się, czy atmosfera gry gdzieś nie pryśnie. Paradoksalnie, klimat został ten sam, okazało się jednak, że drobne zmiany by się przydały. Bo trzeba przyznać, że seria zaczyna dusić się we własnym sosie. Nie ma jednak sensu biadolić – SH3 wciąż pozostaje wyśmienitą grą i głupotą byłoby przejść obok niej obojętnie. No, chyba że lekarz zabronił.

▪▪▪ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Seria gier sygnowanych nazwiskiem Tony'ego Hawka wciąż jest w szczytowej formie

NeverSoft – twórca serii TONY HAWK'S PRO SKATER – nie próżnuje. Jeszcze w tym roku światło dzienne ujrzy imponujący projekt THUG, zaś teraz – w tak zwanym międzyczasie – jesteśmy świadkami konwersji czwartej części gry na domowe komputery. Ci, którzy spodziewali się jakichkolwiek sensacji, będą zawiedzeni. Tak jak można było tego oczekiwać, THPS4 nie ustępuje niczym wersjom na PS2 czy Xboxa, przewyższając je nawet jeśli chodzi o grafikę. Mówiąc krótko, odpowiedzialny za przeniesienie programu team Beenox odwalił kawał porządnej roboty. Zgodnie z oczekiwaniami powrócili najlepsi z najlepszych – Tony Hawk, Bob Burnquist, Rodney Mullen, Elissa Steamer czy choćby Geoff Rowley. Aby jednak w pełni docenić walory tego produktu, musisz sprawić sobie porządnego pada. Inaczej możesz zapomnieć o jakiejkolwiek satysfakcji, o poczuciu dobrze spełnionego obowiązku nie wspominając.



W porównaniu do poprzedniej odsłony serii, w sferze rozgrywki pojawiło się kilka istotnych zmian. Najbardziej istotna jest rezygnacja z dwuminutowego limitu na przejazd danej planszy, który był w sumie jednym z charakterystycznych elementów THPS. I trzeba przyznać, że dotychczas sprawdzało się to świetnie – gra była bardzo dynamiczna, zaś możliwość wykonania kilku misji za jednym podejściem dodawała zabawie sporo emocji. Nie znaczy to jednak, że odejście od dotychczasowej formuły czasowej działa na niekorzyść gry. Jest po prostu trochę inaczej. Poziomy są znacznie większe, co i tak uniemożliwiałoby zaliczenie kilku zadań na raz, zaś same zlecenia pojawiają się w rozmowach z rozrzuconymi po planszach NPC'ami. Misje są zresztą bardzo podobne do tych, które wykonywałeś w poprzednich edycjach gry: coraz bardziej chore wyniki do osiągnięcia w dwie minuty, zgromadzenie literek składających się na słowa C-O-M-B-O lub S-K-A-T-E (oczywiście bez dotknięcia ziemi podczas zbierania), kręcenie wywoływanych trików itp. Do tego należy dodać garść zadań sytuacyjnych (np. dwuminutowe zwiedzanie więzienia Alcatraz czy wyścig z londyńską policją), minigry (baseball z duchami pośród ruin?) czy zadania Pro. Te ostatnie są ciekawe o tyle, że są specyficzne dla każdego z zawodników. Np. Tony Hawk musi przeskoczyć z jednego dachu dla na drugi, zaś Bam Margera musi porozbijać się w stylu programów ekipy z Jackass czy nagrań CKY. Na brak różnorodności nie będziesz mógł narzekać, jako że w grze znalazło się 190 mniej lub bardziej wymagających questów. Kilkanaście wieczorów z głowy gwarantowane.



Zawodnicy wyglądają znacznie lepiej, urozmaicono też garnitur ich ruchów. Szczególnie istotne są w tym przypadku spine-transfery, umożliwiające szybką zmianę położenia zawodnika. Są one bardzo przydatne przy wydostawaniu się z half-pipe'ów lub podczas ratowania punktów, gdy przypadkowo wypadniesz poza rampę. Animacja jest po prostu bezbłędna. Udane triki i combosy wyglądają dobrze, a wszelkie upadki i potknięcia odpowiednio przerażająco.



Tony Hawk's Pro Skater 4 — **5**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD — cena 39.99$
- **Gra na platformy:** PC, PS2, GCN, Xbox, GBA — ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Beenox / Aspyr**
- http://www.aspyr.com/games.php/pc/thps4/

\+ Kolejna część THPS

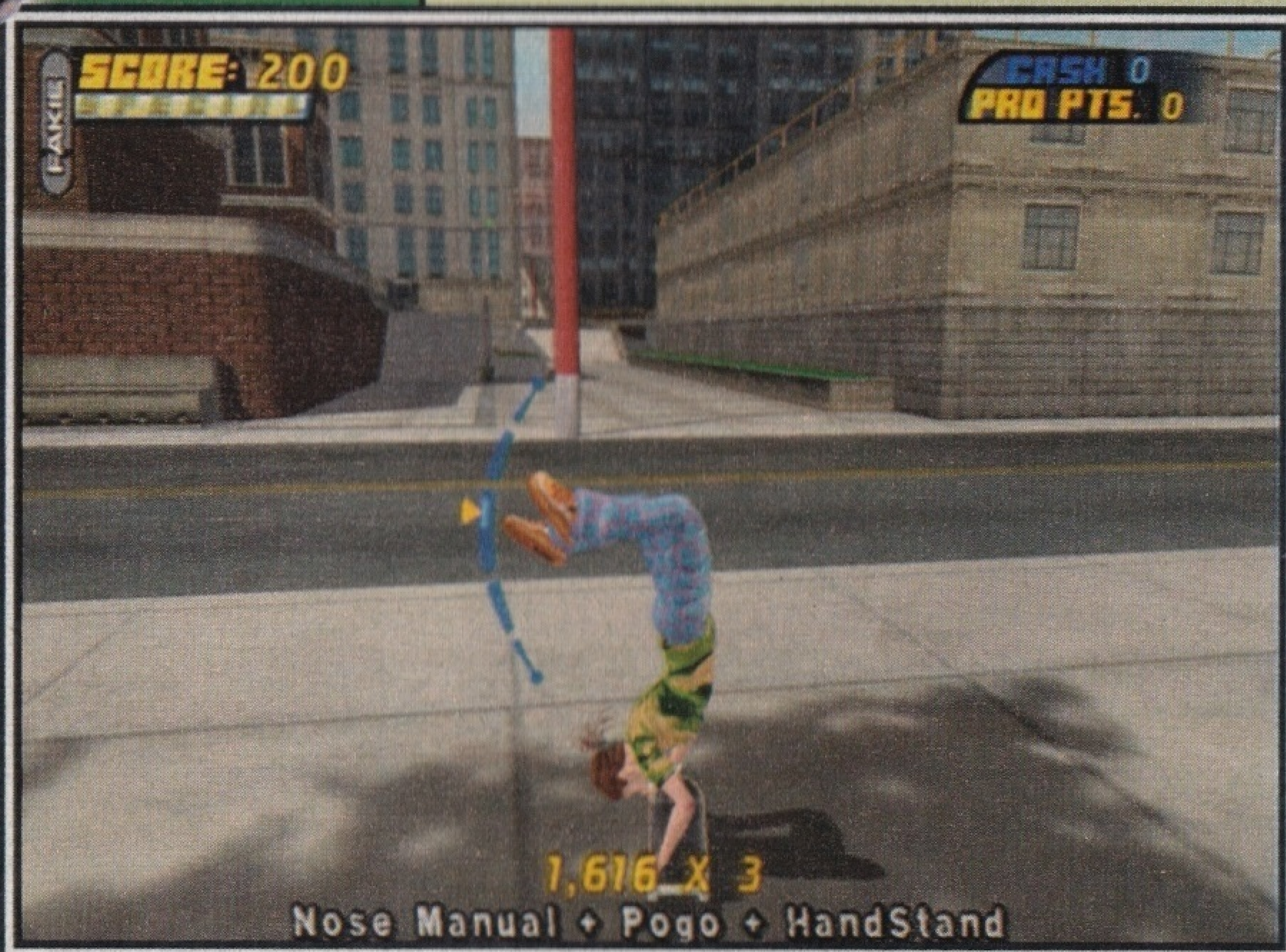
– Niektórych kawałków na ścieżce dźwiękowej mogłoby nie być

Grafika 5- | Dźwięk 5- | Frajda 5

Seria nadal trzyma się nieźle. **Okazja, żeby poćwiczyć przed nadchodzącym TONY HAWK'S UNDERGROUND**







Zwłaszcza na początku, gdy dopiero będziesz oswajał się z grą, zobaczysz wypadki, po których żaden normalny człowiek nie powinien być w stanie się podnieść. Ale gdy już wyczujesz sterowanie THPS4 i nauczysz się utrzymywać w newralgicznych momentach równowagę, zaczniesz kręcić takie triki, że co i rusz będziesz wołał kogoś do komputera i zmuszał do oglądania opracowanych akrobacji. Zwłaszcza że ta gra zdaje się być wręcz stworzona do eksperymentowania. Kombinacje można prawie do woli rozwijać, zaś nawet najprostszy trik da się przy odrobinie wprawy zakończyć oszałamiającą serią na flacie. Właśnie – triki na flacie, które w THPS3 obecne były jako specjale, tutaj dostępne są standardowo. A jak fajnie się je robi! W zasadzie każdy trik, o którym pomyślisz, możesz zrobić albo przynajmniej zobaczyć efektowny upadek twojego zawodnika. Wreszcie można chociażby łapać się zderzaków samochodów! Przy tym należy podkreślić, że poprzeczka trudności została w THPS4 umieszczona bardzo wysoko. Nawet weterani serii mogą mieć problemy z wykonaniem niektórych zadań. Na szczęście w momencie porażki można bardzo łatwo wrócić na miejsce startu. Poza tym, ta gra równie dobrze nadaje się do kilkugodzinnego posiedzenia, jak i szybkiej partyjki, np. przed wyjściem do szkoły.

Jak już mówiłem, poziomy są znacznie większe niż w trzeciej części gry. Dobrym potwierdzeniem tej tezy jest plansza Alcatraz – kilkupoziomowa kolubryna, z wieloma wnętrzami, skrótami i tajemnymi przejazdami. Świetne są także Zoo oraz Port – jedne z najlepiej wyglądających plansz w grze. Natomiast plansza wzorowana na rzeczywistym parku Kona wygląda identycznie jak to, co pokazywane jest w telewizji i co zobaczyć można w Internecie. Tu i ówdzie porozrzucana jest kasa, którą tak jak w THPS2 powinieneś zbierać. Za gotówkę możesz bowiem dokupić wiele bonusowych akcji, filmiki, nowe elementy do tworzenia własnego zawodnika, dodatkowe postaci, a nawet dodatkowe poziomy. Jedna z bonusowych plansz zapożyczona została z MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2, zaś druga to zabójczy Carnival – Wesołe Miasteczko z absolutnie chorymi wymaganiami.

Spory krok naprzód nastąpił też w kwestiach technicznych. Więcej szczegółów, wyższa rozdzielczość, większe rozmiary poziomów, lepszy dźwięk i lepiej dopracowane sterowanie – niby to wszystko standard, ale bardzo dobrze, że podczas konwersji nie przydarzył się żaden poważny zonk. Można czepiać się nieco wyglądu NPC'ów, ale z drugiej strony nie ma potrzeby zbyt często im się przyglądać. Ważnym elementem serii THPS jest ścieżka dźwiękowa. Trzecia odsłona serii była pod tym względem prawdziwą perełką – z energetycznym „Ace Of Spades" Motorhead na wejściu, dudniącym CKY i wręcz stworzonym do slide'owania :) „Paparazzi" Xzibit. W THPS4 też można znaleźć kilka porządnych numerów – „TNT" AC/DC to zacna porcja klasyki, nieźle bujają też numery N.W.A., System Of A Down, U.S. Bombs, De La Soul czy Iron Maiden. Na ścieżce znalazło się jednak przynajmniej kilka kawałków, które można było sobie spokojnie odpuścić. Nie da się ukryć, że kapele występujących w grze zawodników muszą jeszcze trochę poćwiczyć, aby dorównać obecnym na kompilacji wirtuozom energetycznej muzyki. To samo tyczy się The Offspring. Zainteresowanych szczegółową playlistą odsyłam do ramki, zaś dla reszty ważna informacja – podobnie jak w przypadku wersji na Xboxa, ścieżkę dźwiękową można swobodnie wymienić na własny zestaw inspirujących hałasów.



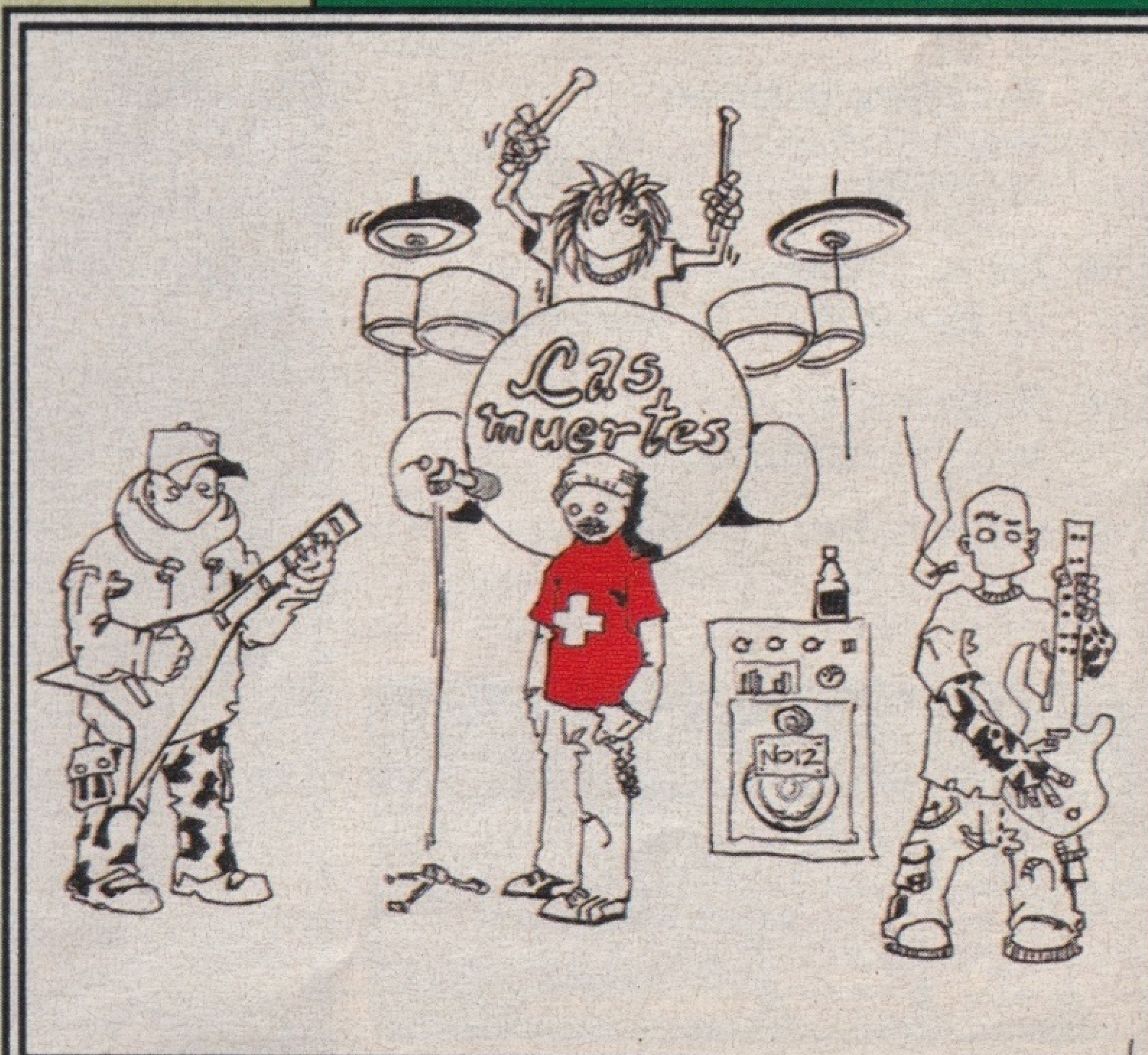
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 stworzony został zgodnie z zasadą „lepiej, szybciej, więcej" i trzeba uczciwie przyznać, że wszystko udało się co najmniej bardzo dobrze. Fani serii powinni być zachwyceni, zaś sceptycy powinni spróbować raz jeszcze – ale tym razem wyposażeni już w pady. Chyba że ktoś nie lubi tego typu gier... Chociaż trudno mi w to uwierzyć.

■■■ Tekst i rysunek
Maciej „Anzelmo" Ogiński



THPS4 SOUNDTRACK:

1. Eyedea and Abilities – *Big Shots*
2. De La Soul – *Oodles of Ois*
3. Gang Starr – *Mass Appeal*
4. JFA – *Beach Banket Bongout*
5. Bouncing Souls – *Manthem*
6. Muska Beats feat. Grandmaster Melle Mel – *Iim a Star*
7. Muska Beats feat. Jeru the Damaja – *Verses of Doom*
8. Muska Beats feat. Biz Markie – *Bodyrock*
9. Sex Pistols – *Anarchy in the U.K.*
10. N.W.A. – *Express Yourself*
11. Goldfinger – *Spokesman*
12. U.S. Bombs – *Yer Country*
13. Deliquent Habits – *House of the Rising Sun*
14. Zeke – *Death Alley*
15. Toy Dolls – *Dig That Groove Baby*
16. RUN-DMC – *My Adidas*
17. The Faction – *Skate and Destroy*
18. Flogging Molly – *Drunken Lullabies*
19. Iron Maiden – *The Number of the Beast*
20. The Distillers – *Seneca Falls*
21. The Cult – *Bad Fun*
22. System of a Down – *Shimmy*
23. Aesop Rock – *Labor*
24. AC/DC – *TNT*
25. Avail – *Simple Song*
26. Rocket From The Crypt - *Savoir Faire*
27. Lootpack – *Whenimondamic*
28. Less Than Jake – *All My Best Friends Are Metalheads*
29. Hot Water Music – *Freightliner*
30. Public Enemy – *By The Time I Get To Arizona*
31. Haiku De Etat – *Non Compos Mentis:*
32. Nebula – *Giant*
33. The Offspring – *Blackball*
34. Agent Orange – *Bloodstains (Darkness Version)*



THE GREAT ESCAPE

Cicho... Ktoś idzie! Virgil, wyłaź z tunelu, bo wpadniemy!







Wspomniany we wstępie bohater to postać znana z popularnego przed laty przeboju kinowego. Virgil oraz trójka jego przyjaciół pojawili się pierwotnie w filmie z lat sześćdziesiątych „Wielka ucieczka", który nakręcono na podstawie wojennych wspomnień Paula Brickhilla. Następnie, podchwytując pomysł autorów PRISONER OF WAR, firma SCi Games stworzyła grę, której fabuła oparta została na wymienionym już powyżej obrazie.

W grze kierujesz czwórką alianckich żołnierzy (każdym osobno), którzy zostali zestrzeleni nad terytorium Niemiec i trafili do obozu jenieckiego. Twoim celem jest ucieczka z tego przeklętego miejsca. W skład paczki, którą kierujesz, wchodzą: znany już specjalista od ucieczek Virgil Hilts, perfekcyjnie władający językiem niemieckim McDonald, złota rączka Sedgewick oraz lubiący szperać po kieszeniach (cudzych) Hendley. Choć każdy z nich pracuje osobno, ich działania wzajemnie się uzupełniają. Wspólnie potrafią wywalczyć upragnioną wolność, do której prowadzi droga złożona z 22 misji. Dodatkową atrakcję, oprócz standardowego skradania się, krycia w cieniu, wychylania zza drzwi itp., stanowi możliwość przejażdżki motocyklem – ba, nawet czołgiem – czy też postrzelania sobie z samolotowego działka. Poszczególne etapy rozgrywki nie ograniczają się jedynie do przeczesywania baraków i zdobywania informacji, czasem pojawia się konieczność bezpośredniego kontaktu z nazistami, a jeśli ktoś uważa, że na ucieczce z obozu zabawa się kończy, grubo się myli...



Jako że THE GREAT ESCAPE jest jedynie konsolową konwersją, engine gry nie zachwyca. Pełen jest niedoróbek, kwadratowych dłoni, słabej jakości tekstur oraz błędów oświetlenia. Przez większość zabawy obcujesz z widokiem z trzeciej osoby, co jak wiadomo wymaga dopracowanego systemu sterowania postacią. Niestety, ruchy bohatera zostały ograniczone i utrudnione, głównie za sprawą słabego skoordynowania myszki z programem. Niemiło robi się także na wiadomość o ograniczonej liczbie save'ów i braku opcji multiplayer, co w takiej grze byłoby co najmniej dobrym pomysłem. Wyobraź sobie bowiem ogromny, pilnie strzeżony obóz i was dwóch, przed chwilą kolegów ze szkolnej ławki, a w chwili obecnej jeńców wojennych. Następną rzeczą, która rozczarowuje, jest skrajnie kiepska SI, w jaką „wyposażeni" zostali strażnicy. Raz stoisz przed takim i nic się nie dzieje, a za drugim razem zaczyna na ciebie wrzeszczeć tym swoim chropowatym, hitlerowskim slangiem, podczas gdy ty tak naprawdę nie zrobiłeś nic złego – ehhh, irytujące kapkę.

Narzekania jednak czas skończyć. Na rynku wciąż niewiele jest gier traktujących o podobnej tematyce, połączonych z tradycyjną „skradanką" (pomijając PRISONER OF WAR, który nie wzbudził większych emocji). Toteż jako prekursor THE GREAT ESCAPE spisuje się może nie wybitnie, ale trzyma poziom. To z pewnością jeden z atutów pozycji. Następnie warto zwrócić uwagę na oprawę audio, która przygotowana została naprawdę solidnie i co do której nie można mieć większych zastrzeżeń. Wszelkie dialogi, odgłosy nocy, otoczenia, stukot butów brzmią naprawdę zacnie. Dodatkowo cieszy informacja, że w grze wykorzystano muzykę z oryginalnego filmu (nie trzeba mówić, że jest po prostu fenomenalna). Spodobał mi się także fakt wcielenia do przestrzeń wirtualną zdarzeń znanych dotąd ze srebrnego ekranu oraz atmosfera zamknięcia w prawdziwym piekle. Piekle, które na szczęścia okraszone zostało szczyptą humoru, dzięki czemu program nie zamienia się w martyrologię pochłoniętej wojną Europy.

Wspomniałem wcześniej o PRISONER OF WAR jako o grze niedopracowanej, przez co niezbyt popularnej, acz znanej i szanowanej. Sytuacja poniekąd powtarza się w przypadku THE GREAT ESCAPE. Mimo że SCi Games spisało się o wiele lepiej niż twórcy PoW, nie jestem w stanie pochwalić ich za średniej jakości grę, niepozbawioną niedoróbek i mniejszych bądź większych bugów. Dlatego też uważam, że THE GREAT ESCAPE – mimo „pleców" w postaci świetnego filmu – nie poradzi sobie na rynku. Bo to nie o to chodzi, by mieć dobry pomysł, fundusze i kontakty, ale o to, by się postarać i wypuścić coś, w co naprawdę włożyło się kawałek siebie. Koniec kropka, bo przyszło mi na filozofowanie...

▪▪▪ Marcin „Izymon" Izydorczyk





The Great Escape
Akcja

4

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 64 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **SCi Games / LEM**
- www.thegreatescape.com

cena 99.00

\+ Fabuła oparta na scenariuszu superfilmu, doskonała muzyka

– Dziwne SI przeciwników, kiepska grafika i sterowanie

Grafika **3+** | Dźwięk **5** | Frajda **4**

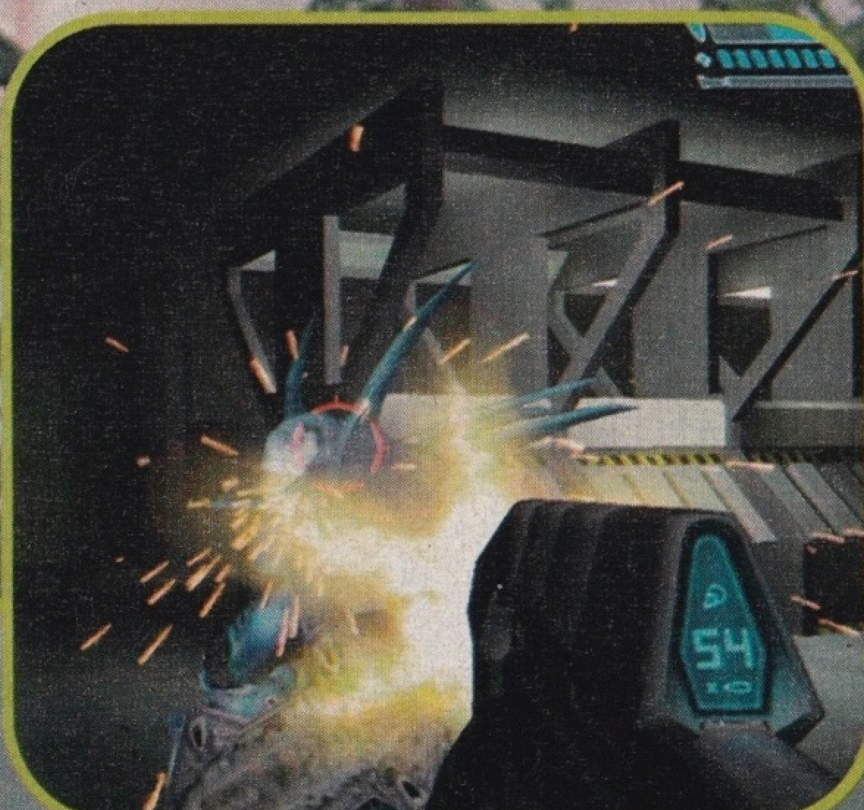
Teraz możesz własnoręcznie udowodnić nazistom, kto jest lepszy... **Szkoda że gra nie jest do końca dopracowana...**

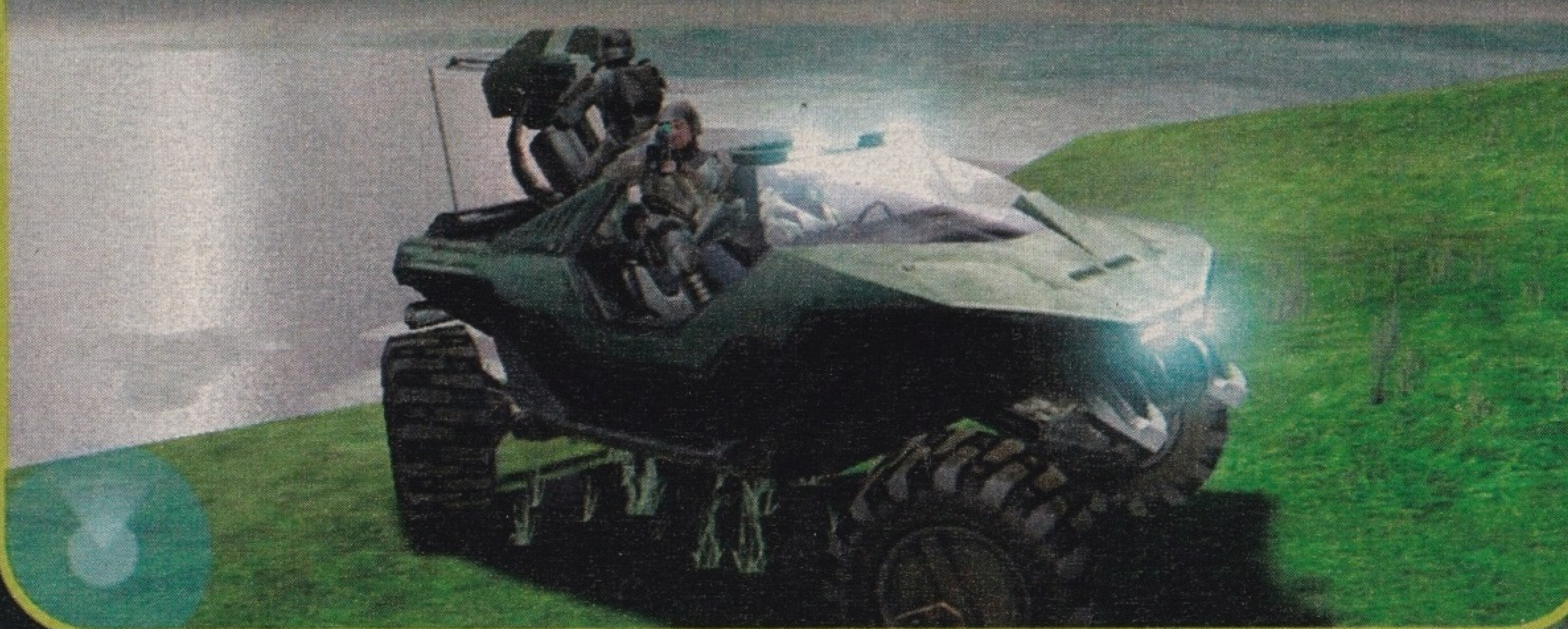
HALO
COMBAT EVOLVED











Wreszcie masz okazję przekonać się, czym w ostatnich latach zachwycali się posiadacze Xboxów

Pierwsze wzmianki na temat HALO pojawiły się w 1998 roku. Team Bungie – znany z serii strategicznej MYTH oraz gry akcji ONI – zapowiedział wówczas rozpoczęcie prac nad rewolucyjnym shooterem FPP na pecety. W tym czasie Microsoft ogłosił plany wypuszczenia własnej konsoli. Koniec końców, HALO pojawiła się w 2001 roku jako flagowy tytuł Xboxa. Dziś, kolejne dwa lata później, gra jest wreszcie dostępna dla posiadaczy domowych komputerów. Tylko nie daj się zwieść minimalnym wymaganiom znajdującym się na dole w ramce! Chodzi o te najszybsze i najlepsze z domowych komputerów.

Chociaż COMBAT EVOLVED nie jest już pierwszej młodości, wciąż niewiele produkcji na pecety może się z nim równać. Gra nie straciła ani trochę ze swojej przebojowości. Jej główny element – w zasadzie nie przerywana żadnym doładowywaniem danych kampania – to kilkanaście godzin wojny w jej najbardziej wciągającej formie. Jednym z założeń HALO było połączenie tradycyjnej formuły FPP z możliwością korzystania z pojazdów. Realizacja tego zamierzenia udała się w zasadzie w stu procentach. Dodaj do tego świetną SI, dużą różnorodność zadań, intrygującą fabułę, świetne bronie i wprost miażdżącą oprawę audiowizualną, a otrzymasz pełny obraz HALO. Jeśli niespecjalnie przepadasz za czytaniem, możesz w tym momencie przerwać i wyruszyć na poszukiwanie gry, bo to ścisła czołówka. Zainteresowanych bardziej rozbudowanym opisem zachęcam do dalszej lektury.

Wpierw kilka słów na temat różnic i podobieństw w stosunku do wersji konsolowej. Koncepcyjnie jest to oczywiście ten sam tytuł, ale autorzy konwersji – team Gearbox Software – zdecydowali się na wprowadzenie kilku zmian. Oczywiste są kosmetyczne poprawki graficzne i ogólne podwyższenie rozdzielczości. W trybie gry sieciowej pojawiło się kilka nowych mapek oraz kolekcja nowych broni (m.in. miotacz płomieni i granatnik). Niestety, zniknął gdzieś tryb cooperative, umożliwiający uskutecznianie wojny w towarzystwie. Ze względów oczywistych rozbudowany został tryb multiplayer, dzięki czemu HALO dorównuje obecnym standardom w tej dziedzinie. W jednej sesji uczestniczyć może maksymalnie 16 graczy, zaś rzezi dokonuje się na kilka sposobów. Wymienię tu tylko DM oraz Team-DM, King Of The Hill czy CTF. Bardzo fajną atrakcję stanowią (podczas gry sieciowej i nie tylko) pojazdy. Niektóre, jak chociażby terenowy Warthog z napędem na cztery koła, mogą przewozić kilka osób na raz. W tym konkretnym przypadku jedna osoba siedzi za kierownicą, druga może okupować zamontowanego z tyłu wozu vulcana, zaś trzecia zajmuje miejsce pasażera i z tej po-

Halo: Combat Evolved — **6**

FPP shooter

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 733 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD

cena 39.99$

- **Gra na platformy:** PC, Xbox
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Nival / CD Projekt**
- www.microsoft.com/games/halo

\+ Dobra konwersja bardzo dobrej gry

– Brak trybu cooperative, nie najlepsza optymalizacja kodu

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Ponad pięć lat w produkcji i... **udało się stworzyć prawdziwe arcydzieło!** Absolutny klasyk!

zycji ostrzeliwuje przeciwników. Bardzo przydatny jest także Rhino – futurystyczny czołg Ziemian. Nie dość, że to bydlę jest uzbrojone po zęby, to jeszcze może przewozić niewielki oddział Marines. Można także korzystać ze ścigaczy Obcych i ich odpowiedników myśliwców, czyli Banshee. Co szczególnie cieszy, każdy z wymienionych tu wehikułów jest jedyny w swoim rodzaju i wymaga innego traktowania. I każdy jest świetny. Takie małe dzieło sztuki.

Ale to nie standardowy tryb multiplayer czy obecność pojazdów sprawiają, że HALO uznany został za jedną z najlepszych gier w historii, zaś liczba sprzedanych egzemplarzy oscyluje wokół – jeśli wierzyć oficjalnym doniesieniom Microsoftu – trzech milionów egzemplarzy. Diabeł tkwi w szczegółach oraz w tym, jak świetnie się one komponują.





Twoim alter ego jest tutaj Master Chief – zakuty w „inteligentną" zbroję, nadludzko sprawny żołnierz przyszłości. Master Chief jest postacią niemal mityczną. Przez ostatnie lata spoczywał w stanie hibernacji na pokładzie ziemskiego krążownika Pillars Of Autumn, aby można było wykorzystać go w chwili największej potrzeby. Ta chwila właśnie nadeszła. Kiedy budzisz się z kriogenicznego snu, wokół Master Chiefa szaleje piekło. Pillars Of Autumn został napadnięty przez Obcych i wszystko wskazuje na to, że jest to ostatni rejs krążownika. Bohaterowi zostaje powierzone zadanie ochrony Sztucznej Inteligencji statku. SI manifestowana jest w formie holograficznego dziewczątka imieniem Cortana, co jest istotne o tyle, że Cortana towarzyszyć będzie ci przez znaczną część przygody – jako źródło podpowiedzi i okazjonalnych konwersacji. Kilkadziesiąt strzałów i wybuchów później Master Chief jest już na pokładzie kapsuły ratunkowej pędzącej ku osobliwej planetoidzie – tytułowemu Halo.

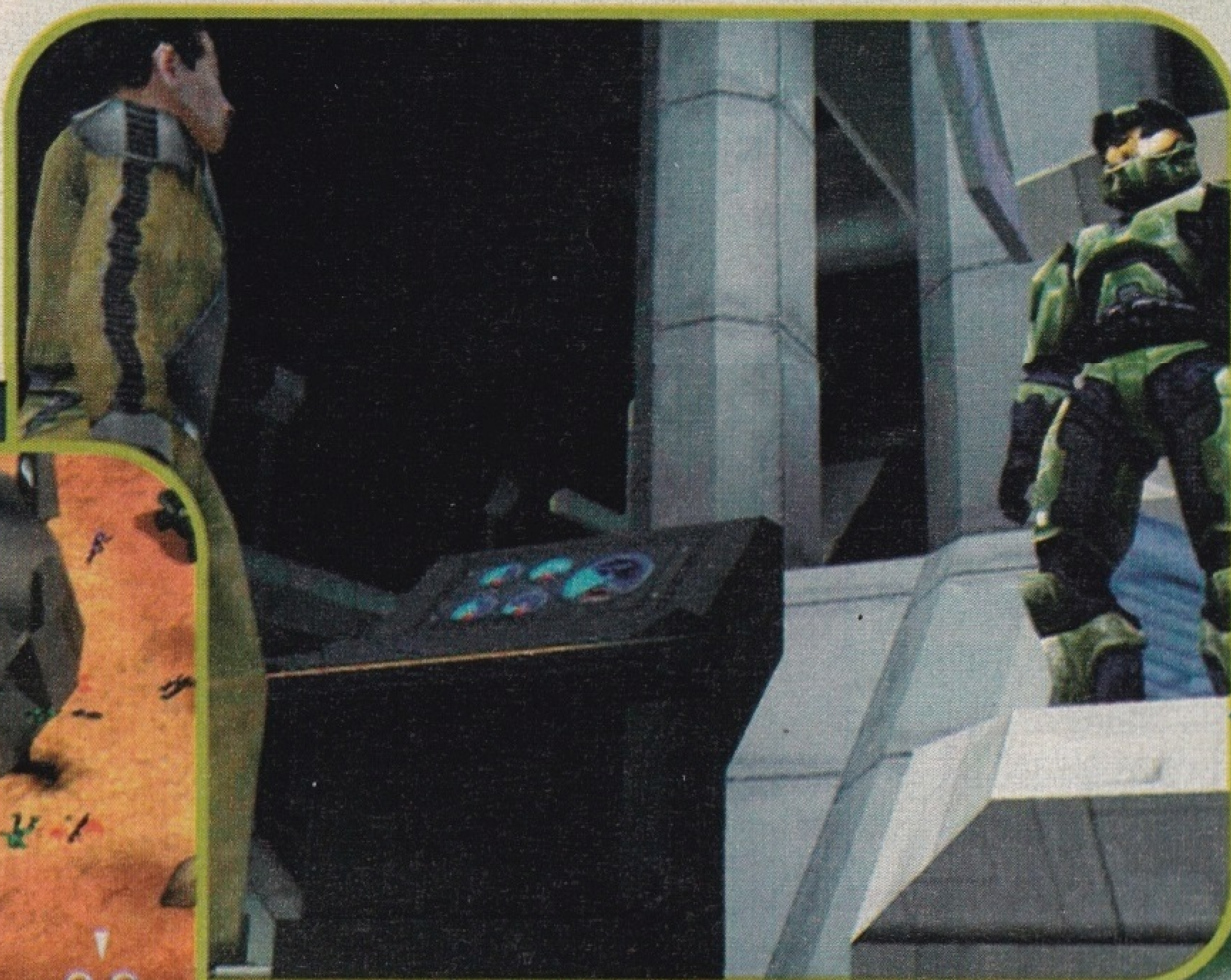
Osobliwość Halo polega na tym, że jest to w zasadzie gigantyczny pierścień – z atmosferą, fauną i florą obecną na jego wewnętrznej ścianie. Od początku widać, że nie jest to twór do końca naturalny. Podczas gry dowiesz się, o co tak naprawdę chodzi z tym całym Halo.

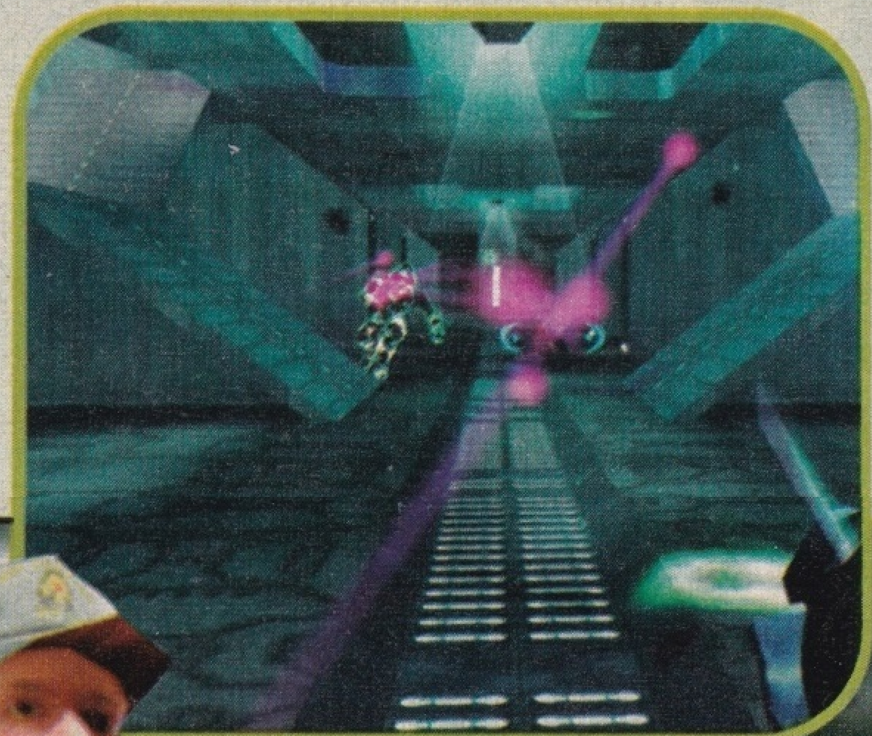
Master Chief to bardzo zmyślny typ. Potrafi poruszać się tak samo sprawnie, jak każdy inny bohater FPP, a dodatkowo posiadł umiejętność prowadzenia każdego napotkanego na drodze pojazdu. Poza tym może wydawać rozkazy Marines. Wprawdzie HALO nie pretenduje do bycia grą drużynową, to kiedy jest to potrzebne, gra zachowuje się jak typowy squad-based. Dużym plusem jest wysoka SI NPC'ów, którzy uważają, żeby nie dać się zbyt łatwo zastrzelić i rzeczywiście starają się chronić Master Chiefa przed wrażym ogniem. To samo tyczy się przeciwników. Obcy żadną miarą nie są idiotami – strzelają celnie, uchylają się przed seriami, korzystają z tarcz, a nawet zdają się ze sobą współpracować. Kiedy zbyt długo kryjesz się za jakąś osłoną, Obcy będą próbowali cię okrążyć albo jakoś wypłoszyć z ukrycia. Z przeciwnikami możesz radzić sobie na wiele sposobów – chociażby korzystając z uzbrojenia pojazdów albo ich mocnych zderzaków. Master Chief może mieć przy sobie jednorazowo dwie giwery i naręcze granatów – i chociaż trudno w to uwierzyć, ta ilość całkowicie wystarcza i nie sposób czepiać się, że doskwiera nuda. Zdecydowanie najlepszym środkiem eksterminacji jest wyraźnie inspirowany „Obcym" karabin maszynowy z ciekłokrystalicznym wyświetlaczem stanu amunicji. Nie ma sensu rozwodzić się tu nad każdym typem broni. Giwer jest na tyle dużo, że na pewno znajdziesz coś dla siebie – a wybierać można zarówno spośród arsenału Ziemian, jak i Obcych. Dodatkowo, każdą giwerą można posłużyć się w formie obucha, co jest to szczególnie przydatne w przypadku rannych bądź słabszych przeciwników.

Podczas gry nie spotkasz jakoś oszałamiająco wiele odmiennych typów potworów, ale nie powinno ci to za bardzo przeszkadzać. Na pewno powinieneś zwrócić uwagę na szybkie niebieskie bestie i tych koślawych pokurczów, którzy uciekają, gdy zabijesz ich dowódcę. Wrogowie mają dość bogaty garnitur zachowań, poza tym równie dobrze radzą sobie w walce wręcz, jak i na dystans, co stwarza dużo okazji do niestandardowych rozwiązań. Jeżeli już koniecznie miałbym podać jakieś irytujące właściwości HALO, zdecydowałbym się raczej na powtarzające się motywy wnętrz – w zestawieniu z oszałamiającymi wręcz plenerami prezentują się one dość biednie.

Ale i na to można przymknąć oko – zwłaszcza że cała reszta to robota pierwszej próby. HALO to czysta akcja z należycie szybkim tempem i odpowiednią dawką dramatyzmu, dzięki czemu będziesz chciał do niej wracać. Tak samo, jak kiedyś do DOOM'A czy HALF-LIFE. Lepiej nie mogłeś trafić.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński











HOMEWORLD 2

Pora na kontynuację space opery o upadku wielkiego cesarstwa rzymskiego i historię przepowiedni Sajuuk'a nawiązującej do biblijnych przypowieści o Końcu Czasu

Specjalnie dla niewtajemniczonych krótkie przypomnienie wydarzeń, jakie miały miejsce w pierwszej części HOMEWORLD. Przypadkowe odkrycie potężnego artefaktu, ochrzczonego mianem Jądra (ang. Core), pozwoliło wymierającym na planecie Kharak Kushanom odnaleźć swoje prawdziwe korzenie. Mając do wyboru wegetację na pozbawionym już prawie zasobów Kharak lub podróż dającą nadzieję na przeżycie, zagrożona wyginięciem nacja nie zastanawiała się długo. Wybrała oczywiście opcję B. Skonstruowano ogromny statek-matkę, który pod wodzą utalentowanej liderki-pilota – Karan S'Jet – miał dotrzeć do utraconego raju.

Jak się okazało, Jądro dysponowało ogromnym potencjałem, umożliwiającym między innymi dokonywanie długodystansowych skoków w hiperprzestrzeni. Kushanie wykorzystali moc pradawnego wynalazku i wyruszyli w niezbadane przestworza w poszukiwaniu swej zapomnianej ojczyzny – Hiigary. Od początku wyprawy prześladowało ich taidańskie imperium – odłam Hiigarian, który uczynił z Kushan wygnańców, jednocześnie zabraniając im jakichkolwiek podróży planetarnych.

Po setkach drobnych starć i dziesiątkach bitew eksmieszkańcy Kharak wygrali w końcu bratobójczą wojnę z Taidanami. Hiigara – miejsce narodzin Kushan oraz serce taidańskiego imperium – wróciła w ręce prawowitych właścicieli. Jednak jak każda wojna, tak i ta znacznie osłabiła pozycję odrodzonego imperium kushańskiego. Nadszedł czas na odbudowę galaktycznych włości.

Sto lat po tych wydarzeniach, czyli w epoce HOMEWORLD 2, z otchłani niebezpiecznych wschodnich konstelacji wyłania się niespodziewane zagrożenie. Jest nim rasa wojowniczych nomadów nazywających siebie Vaygrami, którzy wywodzą się z planety Vay, omijanej szerokim łukiem przez większość mieszkańców galaktyki. Kosmiczni nomadzi przez lata pustoszyli okolice swej rodzimej planety. Najpotężniejszym z vaygrowskich przywódców udało się podporządkować pomniejsze frakcje, by następnie wyruszać razem na kosmiczne krucjaty. Dzięki posiadanej prymitywnej technologii krótkodystansowych skoków hiperprzestrzennych zdobywali pomniejsze światy, podbijali wiele cywilizacji, przyswajając ich technologie i wchłaniając zasoby potrzebne do dalszych wypraw. W swej niszczycielskiej pasji podobni są do plagi zawsze głodnej szarańczy, której nikt i nic nie jest w stanie nasycić. W końcu walcząc bez ustanku, bezmyślnie skonsumowali nawet rodzimą planetę.

Niekończące się wojny, różnice interesów i ciągłe wewnątrzplemienne konflikty powstrzymywały

Homeworld 2 **5+**

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 833 MHz, 256 MB RAM, 500 MB HDD

cena 129.90

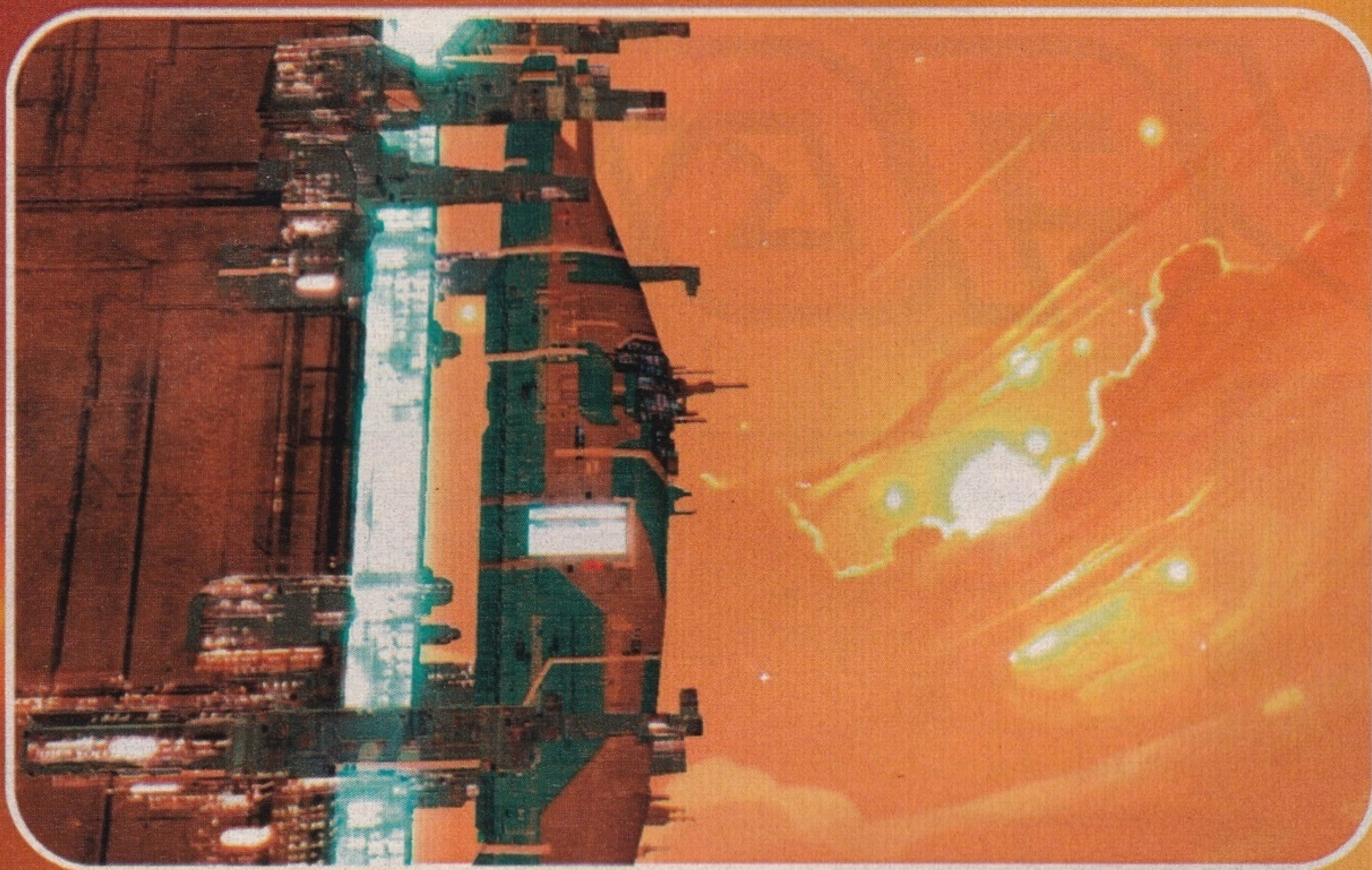
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Relic Entertainment / Play It**
- http://homeworld2.sierra.com

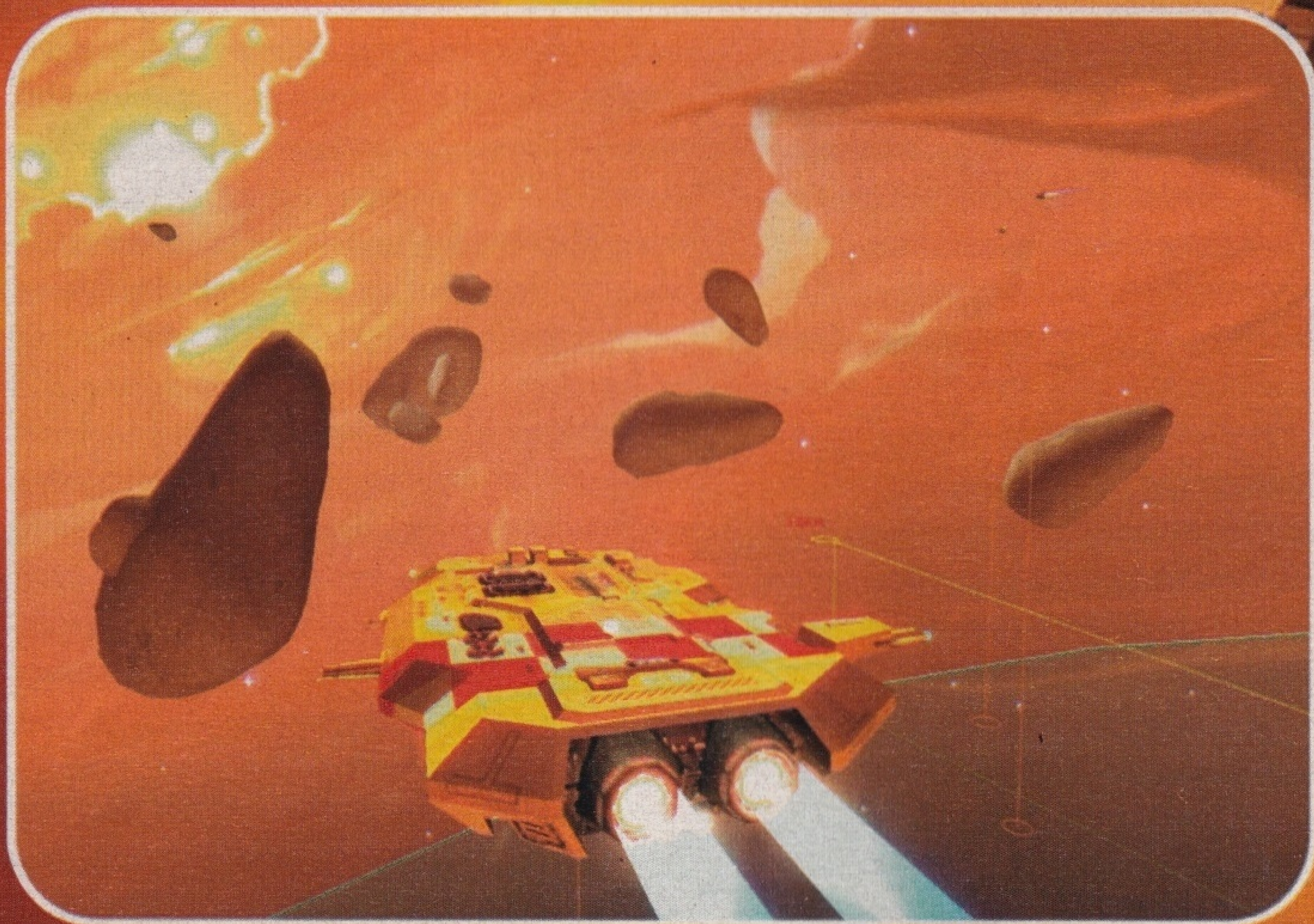
\+ Grafika, muzyka (symfoniczna!), scenariusz

– Brak możliwości stabilizacji floty pod koniec każdej misji, za krótka!

Grafika 5+ **Dźwięk** 5+ **Frajda** 5+

Szukasz ciekawej historii opowiedzianej z epickim rozmachem? **HOMEWORLD 2 powinien cię zainteresować**







Vaygrów przed podbojem galaktyki. Z tych samych powodów galaktyczne potęgi nie uznawały ich za zagrożenie. Sytuacja zmieniła się wraz z nastaniem nowego wodza, Makaana, tytułowanego przez własny lud Sajuuk'Kehmem – Wybrańcem Tego, Którego Ręką Ukształtowano To, Co Jest. Dzięki swej charyzmie i strategicznemu geniuszowi Makaan potrafił zjednoczyć rozproszone i skłócone klany nomadów. Nie naruszając ich niezależności, koordynował posunięcia poszczególnych frakcji oraz krucjat. Dzięki odnalezieniu kolejnego hiperprzestrzennego Jądra było to nawet łatwiejsze niż dotychczas. Teraz każdy atak mógł być wymierzany prosto w centrum wrogiego terytorium, które padało prawie bez walki.

Świadomi niebezpieczeństwa Higarianie rozpoczynają budowę drugiego statku-matki w stoczniach nad planetą Tanis. Flota imperialna związana w walkach z Vaygrami nie ma czasu chronić miejsca konstrukcji i cała nadzieja ponownie spoczywa w Karan S'Jet. Jednakże tym razem obok woli przetrwania istnieje dodatkowy powód, dla którego warto wygrać trwającą wojnę. Zgodnie z przepowiednią Sajuuk'a zawartą w zapiskach kapłanów, zwycięzca doczeka się powrotu zaginionego Boga i będzie świadkiem Końca Czasu.

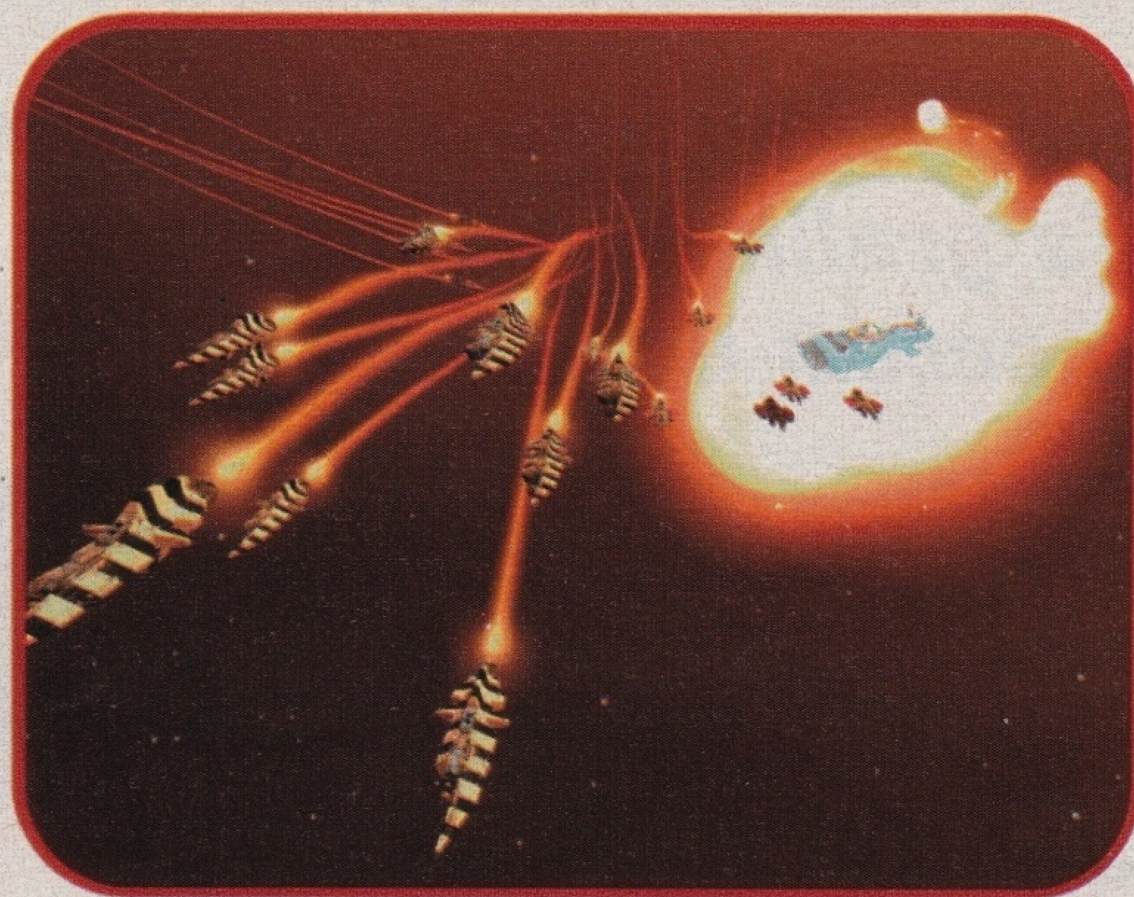
Zmów więc szybko modlitwę i siadaj do komputera. Czas na rendez-vous z Tym, Którego Ręką Ukształtowano To, Co Jest.

Wydaje mi się, że wszyscy zwolennicy GWIEZDNYCH WOJEN łatwo odnajdą się w klimacie HOMEWORLD 2. Oprócz dosyć interesującej historii i całkiem dynamicznej rozgrywki Relic Entertainment uraczy nabywców swojego produktu rewelacyjną grafiką. Niestety, żeby móc się w pełni cieszyć wszystkimi słodkimi detalami, takimi jak „kopanie" działek czy całkowita płynność obrazu w ferworze gigantycznej bitwy, potrzebny jest sprzęt przynajmniej dwa razy mocniejszy od wskazanego w zamieszczonych na poprzedniej stronie wymaganiach sprzętowych.

Kolejnym niewątpliwym atutem programu jest fenomenalna muzyka. Raz trzyma w napięciu, kiedy indziej koi zszargane w bitwie nerwy. Nie należy zbytnio przejmować się brakiem utworów zespołu Yes, który zaszczycił swymi kawałkami poprzedni krążek z HOMEWORLD. Słychać, iż dobór numerów na ścieżkę dźwiękową do dwójki został wnikliwie przemyślany i mógłby z powodzeniem zostać wykorzystany w niejednym filmie.

Znacznie lepiej niż w jedynce rozwiązano też kwestię interfejsu, ewidentnie skupiając się na zachowaniu jak największej dynamiki rozgrywki. W poprzedniej części trzeba było przeskakiwać do ekranów wewnętrznych, aby zajmować się produkcją czy bardziej zaawansowanymi technologiami. Teraz bez problemu wydaje się wszelkie polecenia z głównego pulpitu, nie gubiąc nic z toczącej się akcji. W standardzie umieszczono bowiem kompletny zestaw w pełni definiowalnych skrótów klawiszowych.

Zredukowano za to liczbę dostępnych formacji, co zmniejsza ilość opcji taktycznych. W ramach wyrównania tej straty myśliwce oraz bombowce mogą atakować podsystemy statków kosmicznych, np. silniki, moduły produkujące poszczególne typy pojazdów, czujniki itd. Oprócz tego myśliwce, bombowce oraz gunship'y produkowane są obecnie w eskadrach od 3 do 5 sztuk, a nie pojedynczo (patrz jedynka). Zdecydowanie poprawiono też działanie SI. Np. gdy jesteś zajęty jakimś konkretnym zadaniem, nie widzisz często, że twoje oddziały zostały zaatakowane. SI tak dostosuje schemat obrony, aby jednostki, które najlepiej sprawdzają się w walce z myśliwcami, walczyły właśnie z nimi, a formacje specjalizujące się w niszczeniu pancerników atakowały pancerniki.



HOMEWORLD 2 wyposażono także w opcję gry wieloosobowej oraz edytor scenariuszy. Można więc się wyszaleć, jednocześnie przedłużając żywotność gry.

Podczas instalacji nie spotkałem się z żadnymi problemami technicznymi. Wszelako warto zaznaczyć, iż HOMEWORLD 2 został zoptymalizowany do funkcjonowania w technologii OpenGL w wersji 1.3+. W takim środowisku będzie działał najsprawniej.

Podsumowując, kupując HOMEWORLD 2 otrzymujesz produkt w 99% wart swojej ceny. W stosunku do pierwowzoru poprawione zostały prawie wszystkie elementy zabawy. Największymi wypaczeniami, do jakich można się ewentualnie przyczepić, są zbyt krótki scenariusz, ciut mniej wciągająca fabuła oraz brak czasu na ustabilizowanie floty pod koniec każdej misji (to akurat duży minus, o którym wcześniej zapomniałem). Mimo to serdecznie polecam. Jestem przekonany, że zwolennikom jedynki spodoba się także dwójka.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski





YAGER

Najpiękniejsza z pięknych. Ta grafika cię zadziwi, a potem urzeknie

Era gier wydawanych wyłącznie na płytach DVD nieubłaganie nadciąga. Autorom już nie wystarcza 700 MB, które nie tak dawno były niebem i ziemią. YAGER to jedna z pierwszych pozycji wydanych wyłącznie na nowoczesnym nośniku DVD. Co takiego musi mieć w sobie gra, żeby zajmowała ponad 5 GB danych? Otóż musi zawierać sporo filmów wysokiej jakości, ale nie tylko.

Pod koniec XXI wieku duże korporacje przejmą kontrolę nad światem, stając się jednocześnie lokalnymi rządami, ustalając prawo oraz zapewniając zatrudnienie. Wcielasz się w postać Magnusa Tide'a – spłukanego wolnego strzelca – który do niedawna pracował dla szanowanej korporacji Proteus. Pech chciał, iż po niefortunnym wypadku, połączonym z utratą pilotowanej przez ciebie maszyny, zostałeś wylany z wielkim hukiem. Jednak nie wszystko zostało stracone, gdyż granice Proteusa zostały właśnie opanowane przez piratów. Zmusza to firmę do zatrudnienia większej ilości pilotów, którzy potrafią szybko i wprawnie walczyć w powietrzu.



YAGER to futurystyczny symulator z dużą dawką akcji. Tematyka niezwykle podobna do ECHELON WOJOWNICY WIATRU, tyle że opisywana gra to krok naprzód, jeśli chodzi o oprawę graficzną. Nie będę ukrywał, iż znajdziesz tutaj więcej szalonego strzelania niż wymagającego pilotażu. W zamyśle YAGER przypomina mi trochę serię WING COMMANDER – rozgrywka została poprzecinana licznymi wstawkami filmowymi. Oczywiście, realia i fabuła są całkiem inne, ale idea pozostała ta sama.



W przeciwieństwie do większości symulatorów arcade, w YAGER akcja rozgrywa się tuż nad powierzchnią planety. Podczas powietrznych zmagań musisz uważać nie tylko na zagrożenia ze strony wrogich myśliwców, działek energetycznych, oddziałów lądowych czy też jednostek wodnych, ale także ze strony przysłowiowej gleby. A muszę przyznać, iż nie ma nic bardziej destrukcyjnego niż poczciwa grawitacja. Co prawda Sagittarius – twoja maszyna – dysponuje dwoma trybami przemieszczania się, odrzutowym oraz poduszkowym. Pierwszy idealnie nadaje się do walk powietrznych oraz szybkiego poruszania się po zagrożonym terytorium, drugi służy zaś do precyzyjnych manewrów niezbędnych przy lądowaniu, podnoszeniu ładunku czy dokonywaniu napraw w warunkach bojowych. Sagittarius ma niewielką bezwładność – dość łatwo można rozpędzić go do ponaddźwiękowych prędkości oraz zatrzymać, jeśli zajdzie taka potrzeba.

By zabawa szybko się nie skończyła, autorzy przygotowali dodatkowe wymagania dotyczące każdej z misji oraz zadania poboczne. Gdy postarasz się wywiązać się z nich jak najlepiej, otrzymasz specjalne odznaczenia i nagrody. Ten sposób został już wielokrotnie sprawdzony w grach akcji i tym razem również spisuje się na medal.

Sporym minusem YAGER jest brak trybu multiplayer. Chociaż w zamyśle autorów miał on się znaleźć w finalnym produkcie, nie wystarczyło czasu na dokończenie tego aspektu zabawy. W grze nawet istnieje przycisk z napisem „Multi Player", jednak kryje tylko informację, iż w swoim czasie na stronie producenta powinna się ukazać niezbędna łatka. Oczywiście, nikt nie wie, kiedy to będzie.

YAGER oferuje trójwymiarowe udźwiękowienie. Po samych odgłosach silników czy też rozbrzmiewających eksplozji możesz zorientować się, skąd nadlatują wrogowie. Całość poprzecinana jest licznymi komunikatami radiowymi, które przekazują ci dalsze rozkazy, informują o przebiegu bitwy itp. Szkoda że gra nie oferuje żadnej możliwości ingerencji w konwersacje. W efekcie zostajesz przy tekstach sarkastycznego podrywacza o przerośniętym ego – prawdziwej zmory bohaterów. Mało ciekawa postać.

Największym atutem YAGER jest oprawa wizualna, która powaliła mnie na kolana. Po raz kolejny poprzeczka idzie w górę. W tej dziedzinie nawet najbardziej wymagający gracze powinni być więcej niż zadowoleni. Mistrzowskie eksplozje, realistycznie odwzorowane refleksy na wodzie, zaawansowane cieniowanie, dym snujący się po barwnym niebie, mgły, łuny, kurz – po prostu rewelacja.

Na koniec chciałem dodać, iż YAGER to bardziej udane widowisko niż pierwszorzędna gra. Misje z czasem stają się monotonne, a podnoszenie bonusów rozsianych po mapie uciążliwe. Grafika tak, grywalność jeszcze nie do końca.

■■■ Tomasz „Coval" Kowalski



Yager **5-**

Akcja / Symulacja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Yager Development / LEM**
- www.yager-game.com

+	–
Wspaniała grafika i dźwięk, wciągające bitwy powietrzne	Brak trybu multiplayer, odrobinę uciążliwe sterowanie

Grafika 6- | Dźwięk 5 | Frajda 4

Widowiskowy symulator w klimacie arcade z bohaterem z przerośniętym ego za sterami



EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD

Nie dajcie się nabierać na tak skandalicznie wysokie ceny! Tylko bojkotowanie tego typu zdzierców może dać efekty...

Legenda cyklu AGE OF EMPIRES trwa w najlepsze, czego przykładem jest nowa gra Ricka Goodmana. Goodman jest dawnym pracownikiem Microsoftu i twórcą AoE, nic więc dziwnego, że jego myśli cały czas krążą wokół ulubionej koncepcji. Jednak, jeśli chodzi o EMPIRES, to zastanawiam się, czy jednak nie przesadził z podobieństwami do AoE. Gra jest tak zbliżona do starego projektu pod względem koncepcyjnym i merytorycznym, że można mówić wręcz o jego klonie. Czy jest w tym coś złego? I tak, i nie. Z jednej bowiem strony, na czym się wzorować, jak nie na mistrzowskich osiągnięciach? Z drugiej strony z kolei, po co grać w EMPIRES, skoro ten sam efekt można osiągnąć, bawiąc się w AoE 2? Oczywiście są pewne zmiany, w dużej mierze dotyczące znacznie bardziej atrakcyjnej szaty graficznej.

W EMPIRES możesz wybierać między trzema kampaniami (Ryszard Lwie Serce, admirał Yi, generał Patton) oraz dowolną liczbą pojedynczych scenariuszy. Dowolną, gdyż można korzystać z opcji losowego wybierania, a także dzięki zręcznie przygotowanemu edytorowi tworzyć własne mapy. Jakie są zasady gry? Niemal identyczne jak w AoE. Twoim zadaniem jest stworzenie sprawnie funkcjonującego miasta. Zatrudniasz poddanych, by budowali nowe gmachy i zdobywali surowce (jedzenie, drewno, złoto, kamień). Dokonujesz gospodarczych i militarnych innowacji, tworzysz armie, a kiedy zdobędziesz odpowiednią liczbę surowców, możesz przejść do następnej epoki historycznej. I w tej następnej epoce dostępne stają się nowe budynki, nowe technologie i nowe rodzaje jednostek wojskowych. Czyli w skrócie mówiąc: od chłopka z włócznią po bombowce, czołgi i łodzie podwodne. Zaczynasz jako władca państewka w Medieval Age, przechodzisz do Gunpowder Age, następnie do Imperial Age, by wreszcie poznać technologie I wojny światowej. Co ciekawe, w momencie przechodzenia do epoki I wojny światowej możesz znowu wybrać, którą cywilizacją chcesz kierować. I tak na przykład w pewnym momencie możesz zdecydować, czy kierować Anglią, czy Stanami Zjednoczonymi.

Powinieneś pamiętać, że każda z dostępnych cywilizacji dysponuje innymi technologiami, jednostkami i specjalnymi zdolnościami. W efekcie w zależności od tego, którą z nacji wybierzesz, będziesz musiał stosować odmienną strategię oraz taktykę. Na przykład Anglia jest państwem mogącym osiągnąć zwycięstwo dzięki szybko rozwijającej się gospodarce oraz łatwemu dostępowi do zasobów naturalnych. Z kolei Rosja potrafi dokonać nieprawdopodobnie szybkiej mobilizacji wojsk, Francja może zakłócić prawidłowe działanie gospodarki wroga. Ameryka dysponuje rewelacyjną propagandą

Empires 4+

Strategiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM
- cena 169 zł
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Stainless Steel Studio / LEM**
- www.empiresrts.com

+ Interesujący pomysł, zróżnicowanie stron konfliktu, śliczna grafika

– Kłopoty z SI, sklonowany AGE OF EMPIRES, SKANDALICZNA CENA!

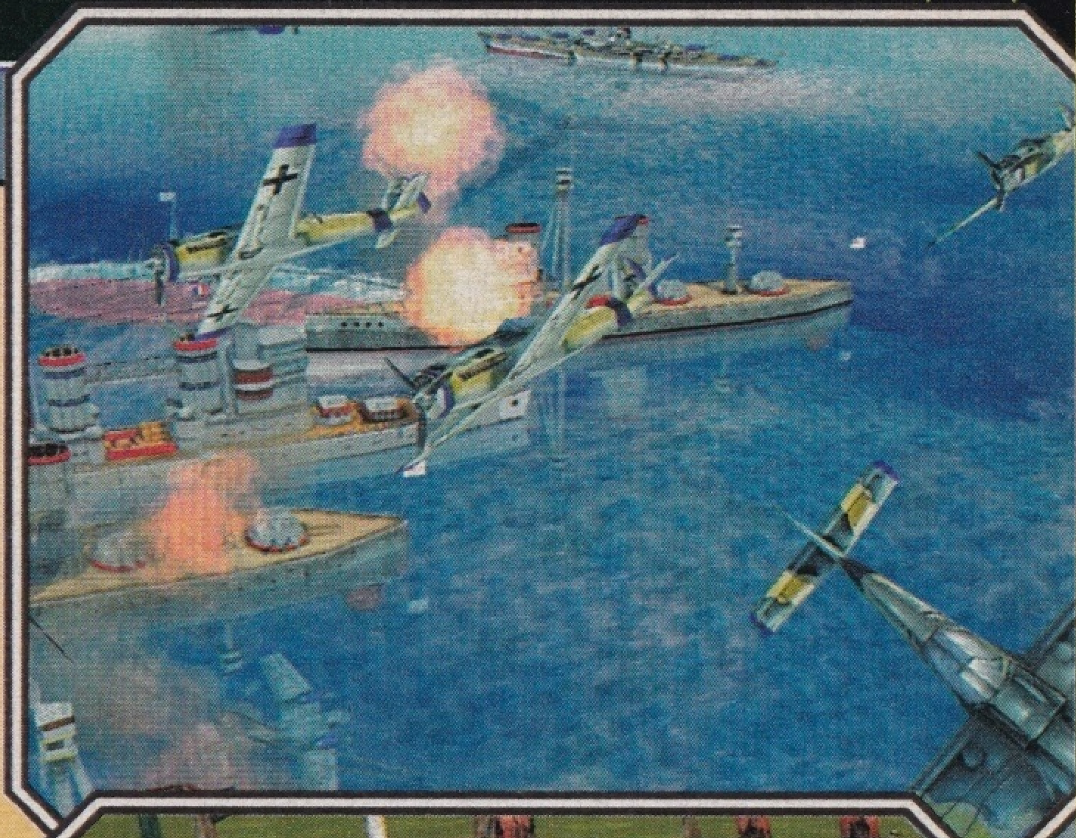
Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4

AGE OF EMPIRES doczekał się następnego klona. Jeśli lubiłeś AoE lub AoM, to ta gra powinna ci się spodobać











umożliwiającą przechodzenie wrogich wojsk na jej stronę. Zróżnicowanie to jest zdecydowanie większe niż w AGE OF EMPIRES 2, gdzie różnice pomiędzy poszczególnymi cywilizacjami były mniej czy bardziej umowne.

Zdecydowanie mniej absorbujące niż w AoE jest wydobywanie surowców. Aby pozyskać kamień lub złoto, wystarczy wybudować kopalnię (która już następnie funkcjonuje bez twojego udziału), aby otrzymywać żywność, nie trzeba zatrudniać dziesiątków chłopów na polach, a wystarczy wybudować „samoobsługową" farmę. Dzięki temu oczywiście możesz stworzyć więcej jednostek bojowych, zwłaszcza że limit ludności jest dość wysoki i możesz dysponować całkiem sporymi armiami.

Zasady walki w EMPIRES są mocno umowne (podobnie jak w serii CYWILIZACJA). Wydaje się oczywiste, że szarża pancernych zagonów na średniowieczne miasto skończyłaby się w sposób opłakany dla miasta, a bez szkód dla czołgów. Tymczasem w tym wypadku nie jest to takie oczywiste, a czołgi ponoszące straty (niewielkie, bo niewielkie, ale zawsze) w starciu ze średniowieczną piechotą to raczej zabawna sytuacja. W każdym razie zręcznie sterując swą cywilizacją, możesz dać upust krwiożerczym instynktom i urządzić na przykład bombardowania lotnicze społecznościom, które dopiero co poznały proch. W końcu kogo przyjemniej kopać, jak nie leżącego?







Ogromne zastrzeżenia mam co do jednej z najważniejszych rzeczy w tego typu grach, czyli umiejętności zarządzania mieszkańcami przez komputer. Bo oto wysyłasz swoich ludzi do pracy, a oni po przyniesieniu wydobytych surowców natychmiast „zapominają", co mają robić dalej, i zamiast wracać do roboty, stoją i się lenią. Zauważyłem, że taka sytuacja ma zawsze miejsce wtedy, kiedy pracownicy muszą przekraczać bramy miasta (nawet jeśli są one otwarte na oścież!). Denerwujący jest też fakt, że możesz wydać rozkaz ścięcia konkretnego drzewa, a robol i tak idzie tam, gdzie chce, lub że ścięte pieńki są skuteczną barierą uniemożliwiającą jednostkom poruszanie się. Niby drobne błędy, ale to przecież jest strategia czasu rzeczywistego, w której często sekudy decydują o powodzeniu konkretnej akcji. I naprawdę są tu ważniejsze zajęcia niż pilnowanie, czy program znowu nie zgłupiał.

Co można powiedzieć o zaletach EMPIRES? Oczywiście należy do nich pomysł (jak pisałem nieoryginalny, ale ciekawy) i kapitalnie przygotowana szata graficzna. Scenografia jest po prostu urzekająca. Te domki, mury, kościoły, wieże, drzewa, skalne urwiska, statki i pojazdy wszelakiej maści, cienie samolotów odbijające się w morskiej toni... Mniam, mniam po prostu, aż chce się oglądać! Nie należy zapominać również o głównej atrakcji programu, czyli zróżnicowaniu sił oraz możliwości poszczególnych krajów biorących udział w wojnie.

Muszę przyznać, że gdybym miał układać ranking gier, to EMPIRES z całą pewnością nie wyprzedziłoby w nim ani AGE OF EMPIRES II, ani AGE OF MYTHOLOGY. Niemniej jest to całkiem ciekawy produkt, który może zapewnić kilkanaście miłych (choć nie niezapomnianych) wieczorów.

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara





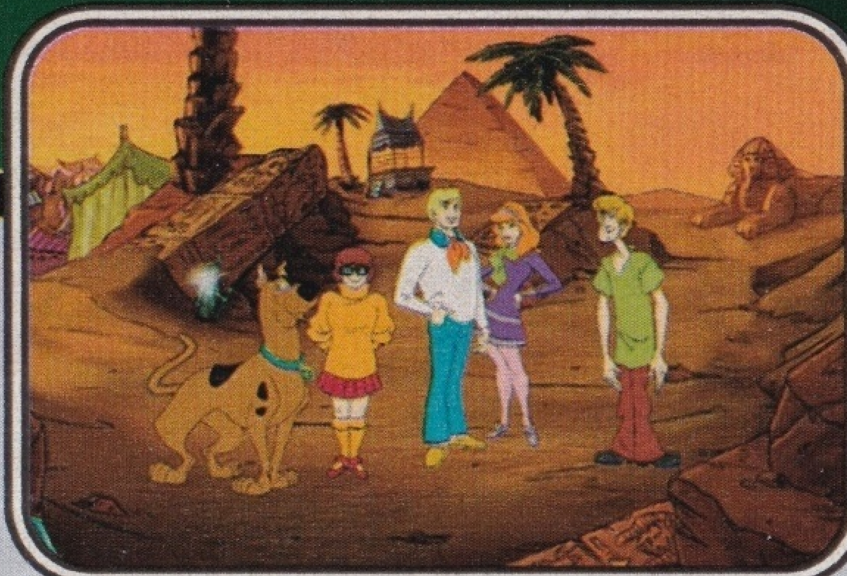


Scooby-Doo: Piramidalna zagadka



Kocham tego psa, w mordę jeża, ja go naprawdę kocham! I właśnie dlatego pomogę mu rozwiązać nową zagadkę. W jednej z egipskich piramid – na wykopaliskach – pracuje kuzynka Velmy, Thelma. Dziewczyna ma kłopoty. Właśnie dokonała przełomowego odkrycia, ale... na dobrą sprawę nie wie, co odkryła. Z krypty przegoniła ją bowiem przerażająca mumia!

PIRAMIDALNA ZAGADKA to jeszcze jedna przygodówka ze Scooby-Doo w roli głównej. Prócz fabuły i zagadek nie różni się niczym od wyśmienitego MIASTA DUCHÓW. Posiada znakomitą, ręcznie rysowaną grafikę, jako żywo przypominającą serial animowany. Cechuje ją też bardzo dobre spolszczenie, obejmujące zarówno napisy pojawiające



się na ekranie, jak i głosy bohaterów. Na wiele znajdujących się na monitorze obiektów można kliknąć, a wówczas wyświetlają się krótkie, lecz zabawne animacje. Same zagadki są banalnie proste, a podpowiedzi nie brakuje – dzięki temu nawet małe dziecko rozprawi się z grą w przeciągu dwóch wieczorów.

Miłośnicy serialu będą programem zachwyceni. Jego jedyna wada to właśnie owa długość, a ściślej krótkość zabawy. Jednak dla małych dzieci PIRAMIDALNA ZAGADKA będzie w sam raz.

Piramidalna zagadka

Przygody tchórzliwego psa
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
cena 69.90

- **Learning / CD Projekt**
- **Gra na platformy:** PC
- www.scoobydoo.com

5-

Emotion Video Poker

Gratka dla zdrowych, prawidłowo rozwijających się chłopców. EMOTION VIDEO POKER to najnowszy polski poker z panienkami. Dziewczyny grają ostro i naprawdę mają talent. Potrafią wyśmienicie blefować, a karta idzie im jak z nut...

W porównaniu do eropokerów oferowanych przez konkurencję ten wypada



bardzo przyzwoicie. Interfejs jest uproszczony, a grafika w menu niczym specjalnym nie zaskakuje. Oprawa dźwiękowa również nie poraża złożonością, lecz pokażcie mi takiego, który na skoczne melodyjki w rozbieranym pokerku liczy.

W tego typu grach znaczenie mają umiejętności oraz wygląd zewnętrzny panienek. Ten ostatni jest niczego sobie. Dziewczyny nie są ani za młode, ani za stare, nie mają zużytych zębów i lat praktyki wypisanych na twarzy. Kumpel stwierdził jedynie, że wyglądają nieco banalnie, zupełnie jakby chciały za pomocą pudru i szminki ukryć jakieś poważniejsze wady. Te zaś dostrzec trudno, bo panny się nie dają. Ich IQ jest wysokie, więc zwycięstwa przychodzą z dużym trudem. EMOTION VIDEO POKER będzie znakomitym gwiazdkowym prezentem w mało purytańskich rodzinach.

Emotion Video Poker

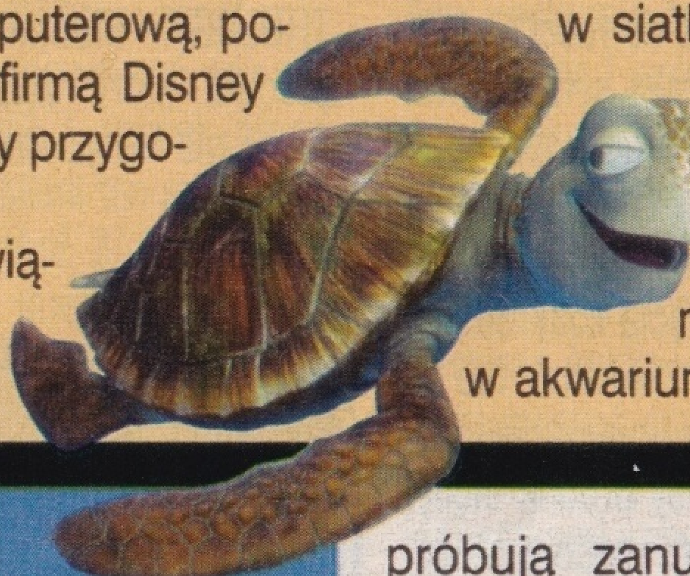
Karciana z dziewczynami
☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
cena nieznana w chwili zamykania numeru

- **Emotion Design**
- **Gra na platformy:** PC
- www.emotion-design.com.pl

4

Gdzie jest Nemo?

No właśnie, gdzie się Nemo podział? Biedny tatuś-ryba pływa i szuka swego synka. Gracz dostaje zaś w łapy grę komputerową, powstałą we współpracy z firmą Disney i łączącą w sobie elementy przygodówki i zręcznościówki.



Fabuła programu nawiązuje do filmu animowanego, który właśnie podbija nasze kina. Niewielka, czerwoniutka rybka o imieniu Nemo wykazuje się ikaryjską wprost ciekawością i wbrew ostrzeżeniom rodziciela (czyt. równie niewielkiej, czerwoniutkiej rybki, tym razem o imieniu Merlin) zapędza się w pobliże człowieczej łódki. Tam chwyta ją w siatkę zły nurek i porywa do świata ludzi. Zrozpaczony tatko wyrusza na poszukiwania. W tym samym czasie jego synalek poznaje rybki w akwarium, do którego trafił...

Gra jest prosta, kolorowa i upstrzona animacjami rodem prosto z filmu. Nie da się jednak ukryć, że GDZIE JEST NEMO? przeznaczony jest dla najmłodszych graczy. Przeciętny gracz będzie rybą znudzony. Już po piętnastu minutach ziewnie, rozdziawiając pysk tak szeroko, jak tylko hipopotam potrafi.



Gdzie jest Nemo?

Symulator poszukującej ryby
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
cena 79.90

- **THQ / CD Projekt**
- **Gra na platformy:** PC
- www.findingnemo.com

4-

Strzel Sobie

Kiedyś dzieci były kompletnie gopie. Tak na maksa, po całości i z przytupem. Zamiast ciąć w krwawe strzelanki albo popalać trawkę na polu, szlajały się watahami po podwórkach i częstowały koty walerianą. Najwięcej zabawy dostarczały im jednak żaby. Można było je nadmuchać (tak normalnie, przez mordę) i później z rozbawieniem obserwować, jak nieporadnie próbują zanurkować bądź w ogóle gdziekolwiek dojść. Zdeptane, pękały czasem z hukiem.

Autorzy gry STRZEL SOBIE najwyraźniej przypomnieli sobie ów szkolny klimat. Pomyśleli, podumali, po czym wzięli się za kumaki. Gracz steruje bowiem niewielkim bobrzym rycerzykiem i naparza jak dziki do płazów, które fruwają sobie po niebie niczym baloniki. Trafione żaby zamieniają się w kijanki, a następnie w skrzek.



Do przejścia gracz ma 5 światów podzielonych na 10 etapów każdy. Szybko tego nie dokona, gdyż żaby są zabójcze, a żyć za wiele nie ma. Na szczęście wraz z rozwojem akcji pojawiają nowe gatunki żab, a także nowoczesne bronie – harpuny, kotwiczki, strzałki. Likwidowanie płazów w kryptach, na dziedzińcach zamków i w głębokim lesie jest przyjemne, tyle że STRZEL SOBIE brakuje oryginalności. Stąd 3 i ani plusa więcej.

Strzel sobie

Strzelanina – zabij żabę
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
cena 19.90

- **Marksoft**
- **Gra na platformy:** PC
- www.marksoft.com.pl

3

Nexagon: The Pit

Zapowiadało się interesująco, tymczasem wyszła taka kupa, że gdyby jej nie wywalić przez okno, to leżałaby i śmierdziała cały dzień. I pomyśleć, że są na Zachodzie ludzie, którzy się tym zagrywają...



NEXAGON to nowy rodzaj sportu, który pod względem założeń przypomina strategię czasu rzeczywistego. Gracz otrzymuje kasę, którą zamienia na jednostki (roboty, mutanty) o różnych wadach i zaletach, a także rozbudowuje bazę. Dochód przynoszą mu nie tylko zwycięstwa, ale i zagrania, które spodobają się widzom. Małe, usiane przeszkodami mapy wymuszają strategiczne myślenie, tyle że komputer robi tak dużo błędów, że owego myślenia się odechciewa. A cel zabawy? Obrona własnego Nexusa i zniszczenie tego należącego do przeciwnika.

Rozgrywka przez pierwsze pół godzin może się podobać, lecz później razi już monotonnością. Podobnie wypada grafika i dźwięk. No i jeszcze nędzna kamera, słaby interfejs, wreszcie brak możliwości prowadzenia badań... KUPA!



Nexagon The Pit

Strategiczno-sportowa. Chyba
☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
cena 19.90$

- **Strategy First**
- **Gra na platformy:** PC
- nexagondeathmatch.com

2

ETHERLORDS 2

Naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli. Wpisz „EtherRevelation" i naciśnij klawisz „Enter". Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

Tryb Przygodowy:

- **win** – Zakończenie misji sukcesem
- **lose** - Zakończenie misji porażką
- **give all** - Daje 15 sztuk każdego z surowców (poza eterem)
- **save** - Szybkie zapisanie gry
- **load** - Szybkie wczytanie zapisanej gry
- **player** - Informacje na temat graczy
- **view resources** - Informacje na temat surowców

Tryb walki:

- **view_hand** - Odkrywa karty przeciwnika
- **hide_hand** - Ukrywa karty przeciwnika
- **swap** - Zamiana kart z przeciwnikiem
- **view army** - Informacje na temat twojej armii
- **view hand** - Informacje na temat twoich kart
- **view players** - Informacje o graczach
- **view spells** - Lista wszystkich czarów i potworów - czteroznakowe kody
- **add spell <czteroznakowy kod>** - Daje wybrany czar. Np: add spell TIWR
- **add creature < czteroznakowy kod >** - Daje wybranego potwora. Np: add creature TIWR
- **change health (liczba)** - Daje określoną ilość energii
- **change mana (liczba)** - Daje określoną ilość many
- **change links (liczba)** - Daje określoną ilość kanałów
- **change enemy** - Zmiana tych samych trzech wartości co powyżej, ale u przeciwnika. Np: „change enemy health (liczba)"



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Rozpocznij nową grę, wybierz opcje nazwiska i wpisz jeden z poniższych kodów.

- **AllUCanGet** - Odblokowanie wszystkiego
- **Goodzpeed** - Dodatkowe punkty



UFO: KOLEJNE STARCIE

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji koniecznie zrób kopie zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „config.cfg" znajdujący się w katalogu z grą. Następnie dodaj poniższą linijkę:

KEY „cheats" BOOL TRUE

Zapisz zmiany w pliku i rozpocznij grę. Naciśnij klawisze „Shift" + „~", w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

Uwaga, aby plik „config.cfg" istniał, musisz najpierw zapisać ustawienia przy pomocy narzędzia konfiguracyjnego. W przeciwnym razie nie znajdziesz tego pliku w katalogu z grą.



- **godmode** - Nieśmiertelność
- **quickabsolutevictory** - Zakończenie misji sukcesem (wszystkie przedmioty zostają zebrane)
- **quickvictory** - Zakończenie misji sukcesem
- **quicklose** - Zakończenie misji porażką
- **destroyobj** - Zniszczenie obiektów
- **visibility** - Pokazuje widoczny obszar
- **hitpoints** - Pokazuje punkty uderzenia
- **allplans** - Pokazuje ścieżki
- **enemies** - Pokazuje przeciwników
- **unitsahidden** - Widzenie przez postacie
- **cancontrol** - Usunięcie kontroli umysłów

Kody używane podczas widoku na glob:

- **ALLITEMS** - Wszystkie bronie
- **HIREUNIT** - Dodatkowy rekrut
- **FINISHRD** - Zakończenie badań

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Aby uaktywnić kody musisz najpierw nacisnąć klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli i wpisać „DebugMode 1". Ponownie naciśnij klawisz „~", a następnie klawisz „Tab". Powinieneś zobaczyć listę różnych dostępnych funkcji. Naciśnij ponownie klawisz „Tab" w celu przesunięcia listy, a następnie wpisz jeden z podanych poniżesz kodów. Poprawde wpisanie kodu zostanie potwierdzone komunikatem. Jeśli zobaczysz komunikat „Entered Target Mode", oznacza to, że musisz wybrać postać, na której chcesz użyć kodu.

- **dm_god** - Nieśmiertelność
- **dm_heal (liczba)** - Daje określoną ilość energii
- **dm_givegold (liczba)** - Daje określoną ilość sztuk złota
- **dm_cowsfromhell** - Zabójca latających krów
- **dm_mylittlepony** - Jazda na kucyku
- **GetLevel (liczba)** - Podniesienie poziomu
- **GiveXP (liczba)** - Ustawienie doświadczenia
- **SetAge (liczba)** - Ustawienie wieku
- **SetCON (liczba)** - Ustawienie kondycji
- **SetWIS (liczba)** - Ustawienie mądrości
- **SetINT (liczba)** - Ustawienie inteligencji
- **SetSTR (liczba)** - Ustawienie siły
- **SetCHA (liczba)** - Ustawienie charyzmy
- **SetDEX (liczba)** - Ustawienie zręczności
- **SetAppearance (nazwa rasy)** - Zmiana rasy gracza

Aby móc używać kodów na swojej postaci trzeba przeprowadzić poniższą operację:



Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji koniecznie zrób kopie zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „nwnplayer.ini" znajdujący się w katalogu z grą i wprowadź w nim nastepujące zmiany:

- **Single Player Enforce Legal Characters=0**
- **Single Player ItemLevelRestrictions=0**

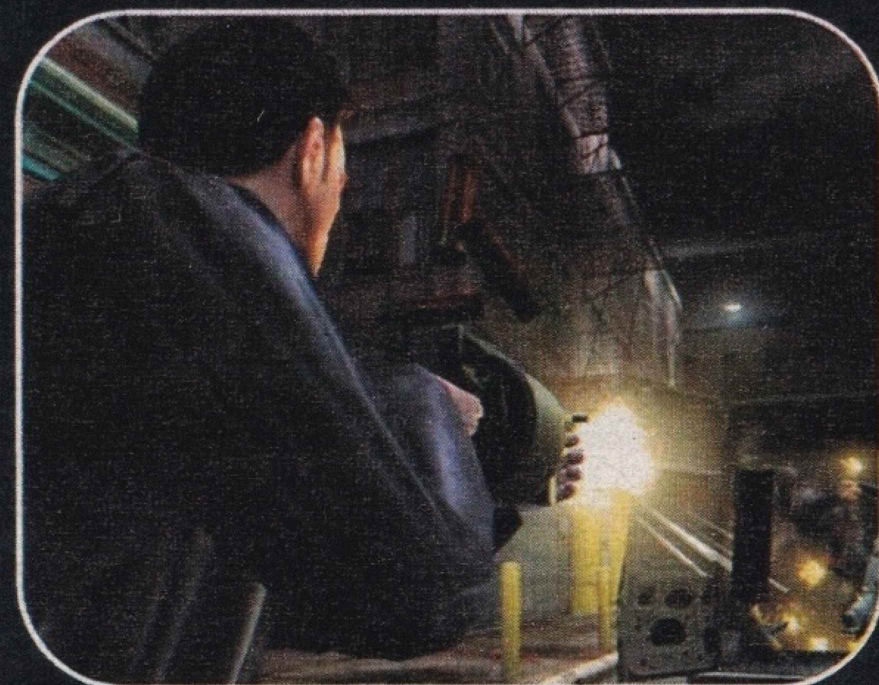
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Stwórz na pulpicie skrót do pliku „maxpayne2.exe". Następnie kliknij prawym klawiszem myszy na utworzonym skrócie i wybierz „Właściwości". W okienku „Element docelowy" znajduje się ścieżka do wspomnianego pliku. Tuż za ścieżką musisz dopisać „-developer" - zwróć jednak uwagę na to, aby słowo to znajdowało się poza cudzysłowiem. Oto przykład:

"C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe" -developer

Zapamiętaj zmiany i uruchom grę tym skrótem. Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **god** - Włączenie nieśmiertelności
- **mortal** - Wyłączenie nieśmiertelności
- **coder** - Nieśmiertelność, wszystkie bronie, energia, nieskończona ilość amunicji
- **gethealth** - Dodatkowe 1000 punktów energii
- **getpainkillers** - Dodatkowe 1000 sztuk pigułek przeciwbólowych
- **getgraphicsnovelpart1** - Przeniesienie do pierwszej części fabuły
- **getgraphicsnovelpart2** - Przeniesienie do drugiej części fabuły





- **getgraphicsnovelpart3** - Przeniesienie do trzeciej części fabuły
- **getallweapons** - Wszystkie bronie
- **getberetta** - Beretta i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getcoltcommando** - Colt Commando i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getdeserteagle** - Desert Eagle i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getdragunov** - Dragunov i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getingram** - Ingram i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getkalashnikov** - Kałasznikow i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getmolotov** - Koktail Molotova i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getmp5** - MP5 i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getpumpshotgun** - Pump-action Shotgun i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getsawedshotgun** - Sawed-off Shotgun i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getsniper** - Sniper Gun i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getstriker** - Striker Gun i dodatkowe 1000 sztuk amunicji
- **getbullettime** - Przywrócenie „bullet time"

HOT ROD AMERICAN STREET DRAG

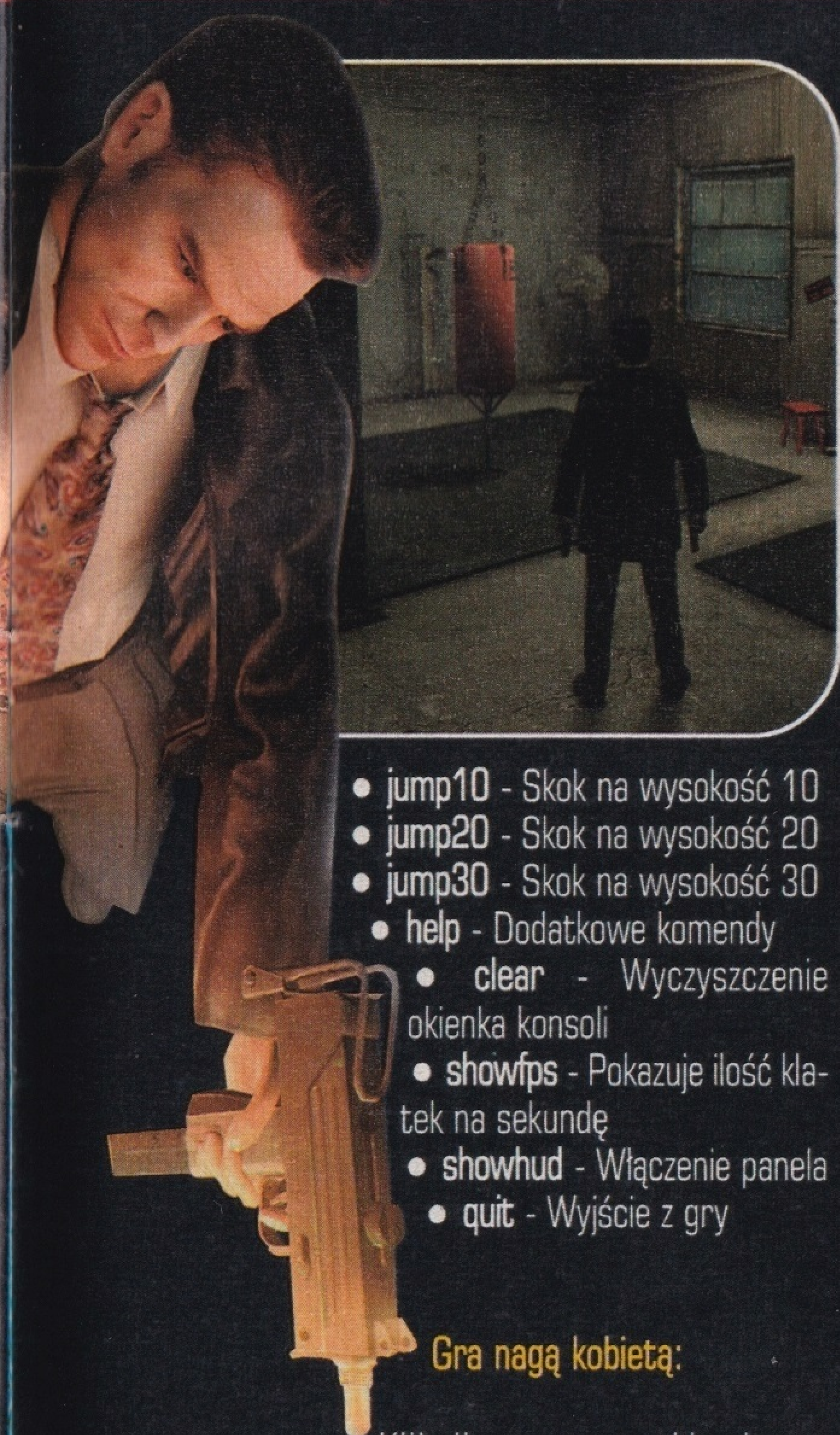
Jako imię zawodnika podaj jedno z poniższych, co sprawi, że dany kod zostanie aktywowany.

- **MOISDNE** - $200.000 na koncie i bonusowy samochód
- **Reptomicus** - Reptomicar
- **SheBeast** - Samochód She Mobile
- **Invader** - Samochód Invader
- **Brain** - Samochód Brain

NHL 2004

Bonusowi gracze:

Stwórz gracza używając jednego z nazwisk członków kapeli Alien Ant Farm: Terence Corso, Mike Cosgro-



- **jump10** - Skok na wysokość 10
- **jump20** - Skok na wysokość 20
- **jump30** - Skok na wysokość 30
- **help** - Dodatkowe komendy
  - **clear** - Wyczyszczenie okienka konsoli
  - **showfps** - Pokazuje ilość klatek na sekundę
  - **showhud** - Włączenie panela
  - **quit** - Wyjście z gry

Gra nagą kobietą:

Kliknij prawym klawiszem myszy na skrócie do pliku „maxpayne2.exe" i wybierz „Właściwości". W okienku „Element docelowy" znajduje się ścieżka do wspomnianego pliku. Tuż za ścieżką musisz dopisać „-developerkeys „ - zwróć jednak uwagę na to, aby słowo to znajdowało się poza cudzysłowiem. Oto przykład:

''C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe'' -developerkeys

Zapamiętaj zmiany i uruchom grę tym skrótem. Podczas gry klawisze „Page Up" i „Page Down" pozwalają na zmienianie modelu postaci, w tym również na przemianę w wyrenderowaną, nagą kobietę.

Specjalne zakończenie:

Aby zobaczyć specjalne zakończenie, musisz ukończyć grę w trybie „Dead on Arrival"

Robienie świetnych screenshotów:

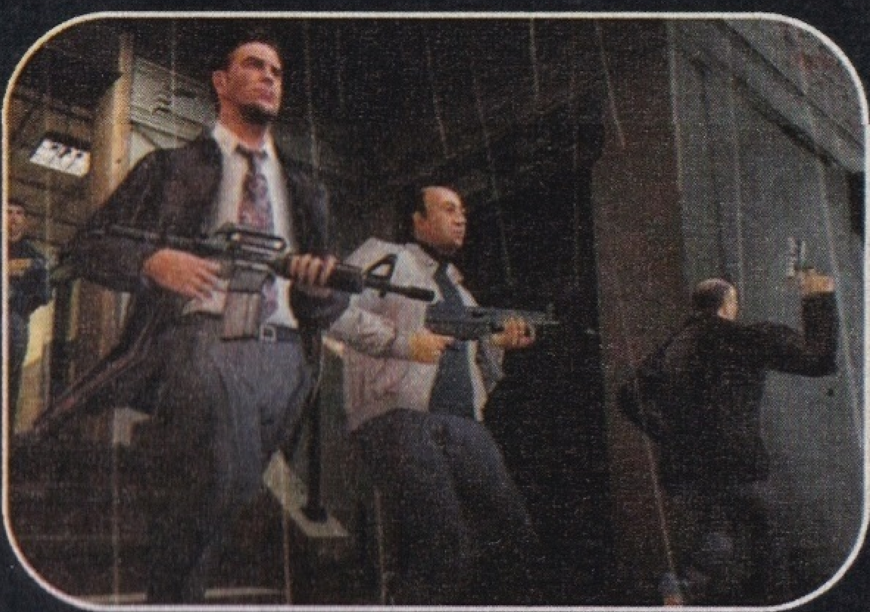
Kliknij prawym klawiszem myszy na skrócie do pliku „maxpayne2.exe" i wybierz „Właściwości". W okienku „Element docelowy" znajduje się ścieżka do wspomnianego pliku. Tuż za ścieżką musisz dopisać „-developerkeys -screenshot „ - zwróć jednak uwagę na to, aby słowa te znajdowały się poza cudzysłowiem. Oto przykład:

''C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe'' -developerkeys -screenshot

Zapamiętaj zmiany i uruchom grę tym skrótem. Podczas gry zrób pauzę i naciśnij klawisz „F3". Możesz teraz obracać kamerę wedle własnego uznania. Klawisz F10 służy do robienia zrzutów z ekranu i zapisuje je w katalogu „screenshots" znajdującego się w katalogu z grą. Jeśli chcesz powrócić do gry to wystarczy nacisnąć ponownie klawisz „F3".

Odblokowanie trybów gry:

- Aby odblokować tryby „Hard Boiled", „New York Minute"・„Dead Man Walking", musisz ukończyć grę w trybie „Detective"
- Aby odblokować tryb „Dead on Arrival", musisz ukończyć grę w trybie „Hard-Boiled"





ve, Dryden Mitchell lub Tye Zamora. Możesz również stworzyć gracza używając jednego z nazwisk członków kapeli Gob: Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman lub Craig Would. Gra automatycznie dopasuje twarze oraz statystyki tak, aby zgadzały się z rzeczywistymi charakterystykami muzyków.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter", wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie ponownie naciśnij klawisz „Enter".

- noob – Odsłonięcie mapy, natychmiastowe budowanie, wszystkie surowce
- red bones – Pełna energia i wszystkie surowce
- pit stop – Zatankowanie wszystkich samolotów
- homeland security – Odsłonięcie mapy
- weak like ukraine – Natychmiastowa porażka
- shock and awe – Natychmiastowe zwycięstwo
- kung fu – Natychmiastowe budowanie
- republicans – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- call boggy – Dodatkowe 1000 sztuk pożywienia
- get stoned – Dodatkowe 1000 sztuk kamienia
- beaver – Dodatkowe 1000 sztuk drzewa
- daddy's credit card – 100,000 wszystkich surowców
- qa salary – Usunięcie złota
- no soup for you – Usunięcie pożywienia
- cold shower – Usunięcie drzewa
- busted – Usunięcie wszystkich kamieni
- communism – Usunięcie wszystkich surowców
- blue folder – Usunięcie wszystkich surowców z mapy



UFO aftermath

Obcy nie śpią i właśnie planują atak na twoje miasto. Jeżeli chcesz przyjrzeć im się bliżej, zapraszamy do lektury tego poradnika

Ostrzeżenie

Starałem się, by poniższy poradnik nie zawierał żadnych informacji, które mogą zepsuć ci zabawę. Jednak nie zdołałem uniknąć zdradzenia kilku zaawansowanych technologii. Jeśli chcesz uzyskać pełnię wrażeń z rozgrywki, gorąco polecam ukończenie UFO o własnych siłach. Gra nie ustrzegła się kilku błędów, takich jak np. drastyczne spowalnianie grafiki podczas animacji biomasy lub niemożność wynalezienia baterii Obcych. Dlatego też polecam zainstalowanie łatki dostępnej na stronie producenta w wersji angielskiej (www.ufo-aftermath.com) oraz wydawcy w wersji polskiej (www.cenega.pl).

Początkowe problemy

Od początku zabawy do średnio zaawansowanego stadium rozgrywki na polu bitwy niezbędne są granaty. Pozwalają one eliminować zagrożenia, zanim te się pojawią – o ile tylko domyślasz się, gdzie znajdują się przeciwnicy. W późniejszej fazie gry obok karabinów radzę wyposażyć żołnierzy w broń alternatywną – czyli wyrzutnik granatów. Co ciekawe, nie opłaca się automatycznie atakować Obcych granatami, gdyż poruszający się cel będzie wychodził poza zasięg rażenia. Lepiej samemu przewidzieć kierunek, w który zmierza przeciwnik (przeważnie kieruje się prosto na twoich ludzi), i wycelować kilka metrów przed nim.

Losowe rozrzucanie Obcych

Przed rozpoczęciem jakiejkolwiek misji warto zapisać stan gry, gdyż Obcy są rozmieszczani losowo. Nieraz zdarzyło mi się, iż zaraz po wylądowaniu kilka kratek od mojego oddziału stało kilku szaraków z wyrzutniami rakietowymi w rękach. Ujście z życiem w takiej sytuacji jest prawie niemożliwe i oczywiście wyjątkowo stresujące. Zwróć uwagę także na moment przechodzenia do drugiej fazy misji: eliminacja wewnątrz UFO czy też bazy wroga. W statkach Obcych jest na tyle ciasno, iż nie zawsze warto zabierać wszystkich siedmiu członków oddziału do środka.

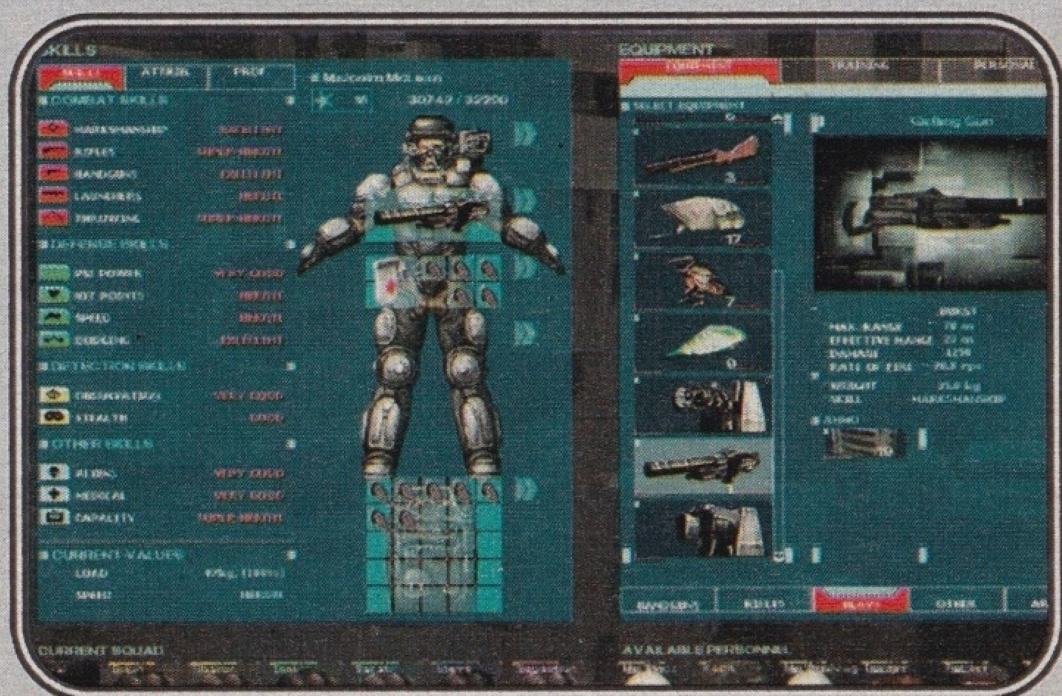


Ciężko ranni

Staraj się wracać z misji bez ciężko rannych żołnierzy, czyli takich, którzy choć na moment utracili przytomność. Zostaną oni wysłani na kilkudniowe, przymusowe leczenie. Lekkie obrażenia nie mają wpływu na kondycję twoich ludzi oraz, co najważniejsze, znikają zaraz po powrocie do bazy. Jeśli jednak zdecydujesz się wykonać kilka misji pod rząd – bez odwiedzania bezpiecznej placówki – musisz się liczyć z tym, iż żołnierze zachowają obrażenia oraz nie zdołają uzupełnić amunicji.

Ograniczona amunicja

Dość dziwne jest, iż jako lider największej organizacji wojskowej na Ziemi nie możesz produkować amunicji do broni konwencjonalnych, chociaż technologia Obcych nie jest dla ciebie zagadką. Autorzy gry wyraźnie chcą, byś korzystał z futurystycznych zabawek. Jednak nie musisz podporządkować się ich woli. UFO oferuje dość łatwy sposób zdobywania wyposażenia oraz amunicji – wystarczy przeszukiwać opuszczone bazy wojskowe. Działa to tak – najpierw pozwalasz obcym przejąć jedną ze swoich placówek, a potem momentalnie ją odbijasz. Taki proceder możesz powtarzać do woli, za każdym razem zdobywając masę wyposażenia.



Zalewająca biomasa

Na pewnym etapie gry będziesz musiał zdobyć próbkę biomasy – bez niej nie zdołasz opracować niezbędnych technologii mających powstrzymać jej niekontrolowany rozrost. Wystarczy, iż odbędziesz jedną udaną misję na terenie biomasy, by zabrać ze sobą jej próbkę. Najłatwiej jest zestrzelić UFO nad jej powierzchnią, co zainicjuje misję, po czym udać się na miejsce. Dopiero opracowanie repulsorów biomasy pozwoli ci skutecznie zdobywać bazy znajdujące się na jej terenie. Jednak próbka okaże się niewystarczająca. Będziesz potrzebował „węzła biomasy" – możesz takowy zdobyć po zestrzeleniu UFO typu planter dużego rozmiaru. Pamiętaj, by po opracowaniu stosownych wynalazków przełączyć wybrane bazy w tryb odpychania biomasy.

Opancerzenie

Na początku polecam jak najszybsze opracowanie technologii Enhanced Light Armor oraz Enhanced Combat Armor. Pierwsza przyda się cherlawym członkom oddziału, druga żołnierzom pierwszej linii. Możesz nie spieszyć się z pracami nad Basic Alien Armor, gdyż jest beznadziejny. W środkowej fazie gry warto opracować Sun oraz Sky Armor. „Słoneczna" zbroja oferuje dobrą ochronę przed bronią konwencjonalną, wersja Sky koncentruje się na powstrzymywaniu wiązki Lasera oraz Plazmy. Zależnie od rodzaju misji warto zmieniać opancerzenie. Zmutowane formy życia, tzw. „Transgenants", najczęściej korzystają z ziemskich broni, przybysze z Kosmosu, tzw. „Reticulans", z zaawansowanych technologii laserowych, plazmowych, warpowych, psionicznych itp. Dwie najlepsze zbroje to Bio Armor oraz Enhanced Heavy Armor. Obie oferują rewelacyjną ochronę, jednak mają różne charakterystyki. Zwróć uwagę, iż wszystkie zbroje oparte na technologii Obcych mają zintegrowany hełm, podczas gdy z ziemskich rozwiązań ma go jedynie najcięższa wersja pancerza. Jest to raczej wada niż zaleta, gdyż hełmy dają dodatkową ochronę. Heavy Armor znacznie ogranicza ruchy żołnierza – nie można w nim biegać, ale jako jedyny pozwala na korzystanie z najpotężniejszego arsenału (Gatling Gun, Double Barrel Machine Gun itp.).





Ile można

Kiedy zmęczysz się ogromem misji do wykonania, możesz spokojnie oddelegować podległe ci siły zbrojne, by te same zajęły się sytuacją. Chociaż w zamyśle autorów skuteczność takich akcji zależna jest od twoich wyników na froncie, w praktyce wynik generowany jest losowo – dlatego warto wcześniej zapisać stan gry. Pamiętaj również, iż tak wykonane misje nie przyniosą ci żadnego doświadczenia czy wyposażenia – chyba że celem była baza.

Psioniczne zdolności

Przejmowanie kontroli nad umysłem ofiary działa w obie strony – Obcy są również na to podatni. Jeśli będziesz już dysponował odpowiednią technologią, warto co najmniej jednego żołnierza wytrenować w tym kierunku oraz odpowiednio go wyposażyć. Potem w trakcie misji wypuszczasz przodem zwiadowcę bez jakiegokolwiek uzbrojenia, którego celem jest wypatrzenie przeciwnika. Nie musisz się martwić, iż zwiadowca zostanie przejęty przez wroga, gdyż nie dałeś mu żadnej broni. Jak tylko dostrzeżesz obcego, to przejmij nad nim kontrolę, po czym wyrzuć jego broń. W ten sposób nawet jeśli utracisz psioniczny kontakt, to wróg nie będzie już stanowił zagrożenia. Niejednokrotnie też oczami przejętej ofiary można dostrzec następnych przeciwników, po czym kolejno przejmować nad nimi kontrolę.



Rozkładane czy mocowane

Według statystyk najpotężniejszą bronią w grze są różnego rodzaju rozkładane wieżyczki, które może zabrać ze sobą jedynie żołnierz w najcięższej zbroi. W praktyce jednak nie spisują się tak świetnie, gdyż potrzeba sporo czasu na ich rozstawienie przed wykonaniem ataku. Najgorsze jest to, iż nie można ich rozłożyć przed dostrzeżeniem wrogów i grzecznie poczekać, aż sami się nawiną na celownik. Dlatego też nie warto z nich korzystać, dopóki nie wytrenujesz swoich żołnierzy. Decydującym atrybutem jest szybkość – zauważ, że po założeniu Heavy Armor oraz dodaniu wieżyczki zostanie ona znacznie zmniejszona z powodu dużego obciążenia. Szybkość determinuje nie tylko prędkość poruszania się, ale również manipulowania przedmiotami czy też bronią. Mocowane wersje uzbrojenia (Gatling Gun, Double Barrel Machine Gun itp.) są gotowe do strzału bez dodatkowych czynności, dlatego o wiele lepiej spisują się w boju. Niejednokrotnie pokonasz przeciwnika, zanim ten zdąży oddać choć jeden strzał. W ten sposób rozgrywka staje się łatwiejsza.

Denerwujące rakiety

Kiedy Obcy zaczną korzystać z technologii rakietowych, szybko odbije się to na poziomie trudności rozgrywki. Przeważnie nie będziesz jeszcze dysponował ani wystarczającym opancerzeniem, by móc wytrzymać eksplozję rakiety, ani bronią zdolną pokonać przeciwnika, zanim ten odpali pocisk. W takich sytuacjach warto przodem wysłać najszybszego z żołnierzy, którego zadaniem będzie ściąganie ognia nieprzyjaciela. Wystarczy, by biegał jak szalony. W tym czasie reszta oddziału z większej odległości odstrzeli wrednego Obcego.

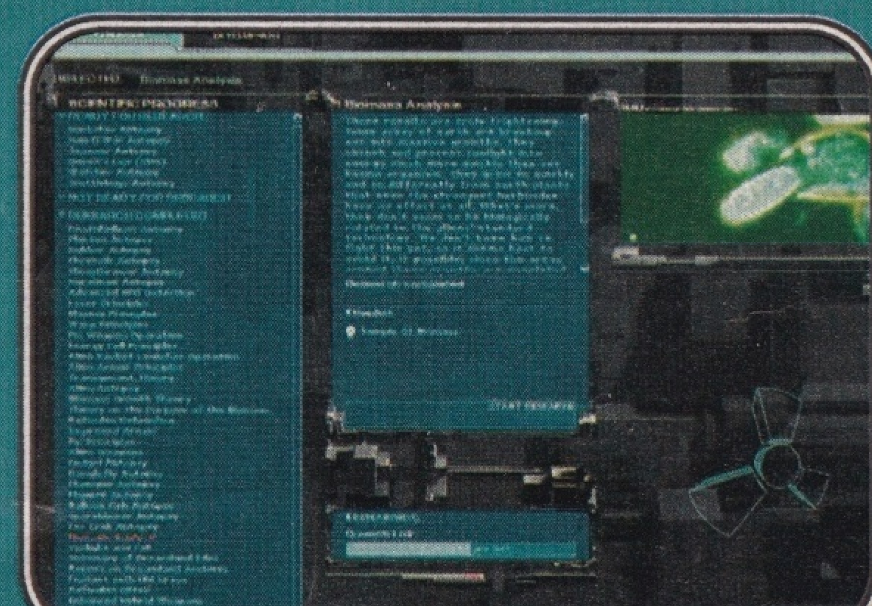


Niecne triki

W UFO są trzy podstawowe sposoby zdobywania doświadczenia – bycie zaatakowanym, wykonanie ataku oraz udane zakończenie misji. Ta wiedza pozwala w sposób legalny (choć psujący częściowo zabawę) wytrenować swoich żołnierzy do bardzo wysokich poziomów. Wykorzystanie pierwszej metody wiąże się z Chrysalisem. Stwór ten swoim atakiem paraliżuje ofiarę, nie zadając jej żadnych obrażeń. Wystarczy w jednej z misji wyeliminować wszystkich Obcych poza Chrysalisami, następnie wystawić wybranych żołnierzy na ich atak. Warto zatrzymać jednego w odwodzie, żeby nie wpaść w niekończący się paraliż – wtedy będziesz musiał zakończyć misję niepowodzeniem i za karę stracisz około 50% punktów doświadczenia. Kiedy już wszystko ustawisz, idź obejrzeć film, zjedz obiad, wyjdź na rower, a nawet zdrzemnij się. Później zakończ misję i ciesz się z dziesiątek tysięcy punktów doświadczenia. Powinieneś wiedzieć, iż członkowie oddziału nie dostają punktów po równo, tylko wedle zasług. Dziwne jest, iż zabicie obcego nie jest specjalnie premiowane – dlatego często zezujący amatorzy szybciej się uczą niż perfekcyjni weterani.

Oczywiście nie każdy ma czas czy ochotę zostawiać włączony komputer na długie godziny. Drugi niecny sposób polega na wykonywaniu dużej ilości potężnych ataków (obrażenia okazują się być ważne). Weź na misję kilka shotgunów dla osób, które chcesz trenować, a resztę żołnierzy objucz odpowiednimi magazynkami. Ponieważ jest to broń dostępna od samego początku, zasoby amunicji są nieograniczone. W trakcie trwania akcji wystrzelaj całą możliwą amunicję w dowolne miejsce – niekoniecznie musi to być żywa istota. Tylko upewnij się, iż potem będziesz w stanie zakończyć misję powodzeniem. W efekcie powinieneś zdobyć ponad 10 tysięcy punktów doświadczenia – całkiem sporo jak na kilka minut roboty. Jak już wspomniałem, obie metody odbierają pokaźną część zabawy – dlatego nie radzę z nich korzystać podczas pierwszej gry w UFO.

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



KONIEC

Prezentujemy krótki poradnik do LIONHEART. Nie jest to tzw. „walkthrough", czyli instrukcja przejścia gry krok po kroku, ale zbiór ogólnych zasad, które pomogą ci w rozgrywce i uczynią ją przyjemniejszą

LIONHEART

Bohater i jego cechy

Zdecydowałem się na wybór człowieka. Siła – 9, Wytrzymałość – 9, Zręczność – 8, Szczęście – 1, Charyzma – 3, Percepcja – 1, Inteligencja – 9. Do tego cecha Gifted, zwiększająca o jeden wartość wszystkich cech, oraz cecha Heavy Handed, zwiększająca o dwa zadawane obrażenia (niestety, oznacza to rezygnację z trafień krytycznych, więc dzisiaj wybrałbym inaczej). Główne Umiejętności: Magia Plemienna – Ochrona, Magia Boska – Boska Łaska oraz Broń Jednoręczna. Na początku taki bohater ma niewiele punktów many, ale sytuacja zmienia się po dodaniu „dopalaczy" do Charyzmy oraz zainwestowaniu wielu punktów w szkoły magii. Moim błędem było zainwestowanie tylu punktów w Siłę, gdyż akurat tę cechę można łatwo „dopalić" (zarówno przedmiotami, jak i czarami).



Korzystanie z głupoty

Niemal w każdej grze role-playing wrogowie dysponują nie Sztuczną Inteligencją, ale Sztuczną Głupotą. Nie inaczej jest w LIONHEART. Oczywiście głupotę tę należy wykorzystać. Bardzo często przeciwnicy zgrupowani na jakimś obszarze będą do walki stawać pojedynczo. Problem tylko w tym, by nie pokazać się od razu wszystkim. Należy ostrożnie podejść i słysząc pierwszy okrzyk bojowy (czy inny odgłos wydany przez atakującego), natychmiast się cofnąć. Następnie rozstrzygnąć walkę nieco dalej i znowu podejść. I tak dalej, dopóki nie zabraknie wrogów. W ten sposób można rozprawić się na przykład z całym miastem goblinów, walcząc maksymalnie z trzema nieprzyjaciółmi na raz.

Program ma też pewien błąd, dzięki któremu darmowo możesz zarobić wiele punktów umiejętności. Otóż do 75 punktów każdy przyznany punkt zdolności dodaje +2 do Głównej Umiejętności. Potem ten stosunek jest już jak 1 do 1 (a potem jeszcze się pogarsza). Jednak zauważyłem, że kiedy masz już 75 punktów w Głównej Umiejętności i przyznasz Profity Divine Privilige lub Ancestral Armor (to sama zasada dotyczy innych) otrzymujesz nie 15 dodatkowych punktów, lecz 30! W przypadku Boskiej Łaski otwiera to szybko możliwość przyzwania Duchowego Rycerza.



Magia

Od razu przyznam się, że w jednoosobowych RPG nie lubię postaci czarodzieja (z wyjątkiem serii DIABLO). Owszem, znam ludzi, którzy samotnie ukończyli BALDUR'S GATE II wybierając właśnie maga (zamiast, UWAGA, kierować sześcioma bohaterami!), ale jest to mniej więcej tak samo atwe, jak zdobycie północnej ściany K2 nago i w zimie. Co przemawia w LIONHEART przeciwko wyborowi typowego maga, który będzie ciskał w przeciwników czarami ofensywnymi? Jest kilka powodów:



1. Okres pomiędzy rzuceniem zaklęć jest relatywnie długi. LIONHEART jest grą, w której większość przeciwników porusza się bardzo szybko. A czarodziej po rzuceniu czaru musi czekać na możliwość rzucenia następnego zaklęcia, co pozwala na bezkarne atakowanie go. W przypadku napadu przez grupę nieprzyjaciół (co zdarza się często i od początku zabawy) kończy się to w sposób opłakany. Jeśli grałeś w DIABLO II i przyzwyczaiłeś się do ataków z szybkością karabinu maszynowego, to w LIONHEART tylko bezproduktywnie naklikasz się myszą.

2. Nawet gdy prędkość ustawiona jest na 70% (tę możliwość wprowadził dopiero „patch"), nakierowanie celownika na szybkiego wroga nie jest wcale łatwe. A przecież czarodziej powinien wroga przechwycić „w locie", bo każde jego zbliżenie się na odległość miecza może się źle skończyć.

3. Punkty mana regenerują się nadzwyczaj wolno. Na szczęście w terenie często można znaleźć ładunki energii duchowej, ale mocne zaklęcia pożerają mnóstwo many.

4. Czarowanie wymaga wiele wysiłku z uwagi na krótki okres działania zaklęć. Ciągle kończy się czas trwania jakiegoś czaru i ciągle trzeba kontrolować panel zaklęć. To dotyczy czarów ochronnych i wspomagających, ale bohater specjalizujący się w magii musi z nich korzystać, bo inaczej sobie nie poradzi.

Z tych powodów odradzam powołanie ofensywnego czarodzieja. Być może na późniejszym etapie gry sprawa nieco się zmienia (zaklęcia stają się coraz mocniejsze, ale przecież przeciwnicy również), lecz szczerze mówiąc nie miałem ochoty borykać się z postacią, która przez pierwszych kilkanaście godzin zabawy będzie głównie przed wrogiem uciekać i ciskać czary za plecy. I to w sytuacji, gdy dobrze przygotowany wojownik śpiewająco radzi sobie z hordami przeciwników od samego początku gry.

Inaczej ma się sprawa z magią defensywną oraz wspomagającą. W tym wypadku warto zainwestować punkty zdolności w jedną ze szkół (a nawet dwie), gdyż zaklęcia mogą bardzo wzmocnić postać walczącą za pomocą oręża. Uwagę warto zwrócić zwłaszcza na dział Boska Łaska należący do Boskiej Magii.

Po pierwsze, dzięki jej zaklęciom zadawane są większe i celniejsze obrażenia. Po drugie, niemal na samym początku gry (już na 5 poziomie doświadczenia) możesz przywoływać Duchowego Rycerza, który nawet jeśli nie zmasakruje wrogów, to przynajmniej skupi na sobie ich uwagę.

Postępowanie z przyjaciółmi

Pierwszym przyjacielem jest niedźwiedź, potem pojawiają się inni kompani plus ewentualnie istoty przywołane za pomocą czarów. Z przyjaciółmi jest ten problem, że nie można ich wskrzesić. Tymczasem mają tendencję do włażenia w sam środek bitwy, co często kończy się ich śmiercią. Dlaczego nie stworzono opcji mówiącej: uciekaj, jeśli zostało ci 50 czy 25 procent punktów życia? Czasami więc warto przyjaciół pozostawić za pomocą komendy „Stay here", a nawet odłączyć ich na stałe dzięki opcji „Release companion".
Przyjaciela znajdziesz w tym samym miejscu, gdzie go zostawiłeś, ale jeśli dostanie rozkaz „Stay here", mimo wszystko przejdzie za tobą na następną mapę.

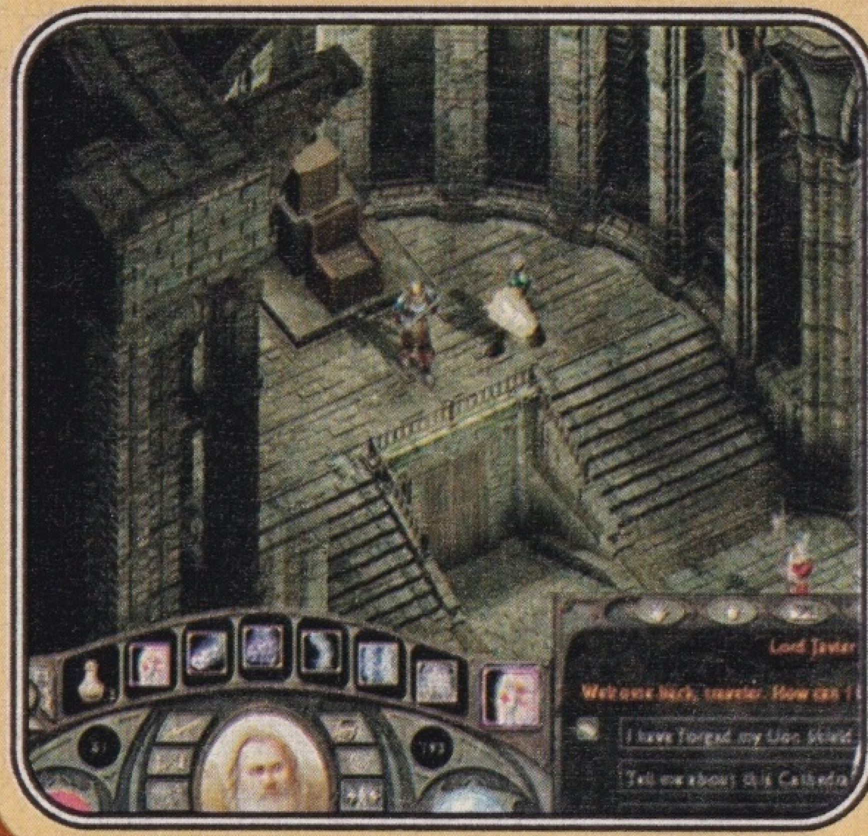


Inwestowanie w zdolności

Wypada zacząć od pierwszej inwestycji, czyli wybrania Głównych Umiejętności. Możesz wybrać trzy z nich – dokupywanie następnych punktów będzie w ich wypadku dwa razy tańsze. Nie wyobrażam sobie pominięcia zdolności Władania Orężem. Czy ma to być oręż jedno-, czy dwuręczny, zadecyduj sam. Pamiętaj jednak, że bronie dwuręczne są ciężkie, a przez to wolniejsze w użyciu, a po drugie, nie będziesz mógł równolegle stosować tarczy. I nie chodzi tu o samą Klasę Pancerza tarczy, ale na przykład o różne magiczne „bajery", którymi może zostać wzbogacona. Dla wojownika świetnym dopełnieniem jest poznanie szkoły Boskiej Łaski. A co z trzecią Główną Umiejętnością? Uważam, że najlepszy jest wybór którejś ze szkół magii ochronnej. Ja skorzystałem z Ochrony Magii Plemiennej. Za bezcelowe uważam inwestowanie w Łucznictwo (z uwagi na ogromną szybkość gry i problemy z celowaniem), a także wszelkie umiejętności złodziejskie (przynajmniej na wczesnym etapie). Te drugie mogą zostać „dopalone" zarówno przez przedmioty, jak i zaklęcia.
Generalna zasada brzmi: trzeba się zdecydować raz, a dobrze. Jeśli stworzyłeś wojownika ze zdolnościami magii defensywnej, to nie ma po co inwestować w magię ofensywną.

Korzystanie z przedmiotów

Wiele rzeczy zostało wzbogaconych magicznymi zdolnościami, ale nie wszystkie przydają się w każdym momencie. Mimo to twórz sobie kolekcje przedmiotów na różne okazje. Na przykład, kiedy wiesz, że za chwilę zdobędziesz następny poziom, włóż rzeczy z właściwością Mastery (powoduje dodanie punktów bonusowych). Kiedy otwierasz skrzynki, włóż rzeczy z magiczną właściwością Lockpick. Kiedy szukasz ukrytych przejść, przydadzą się np. przedmioty z cechą Revealing. I tak dalej.

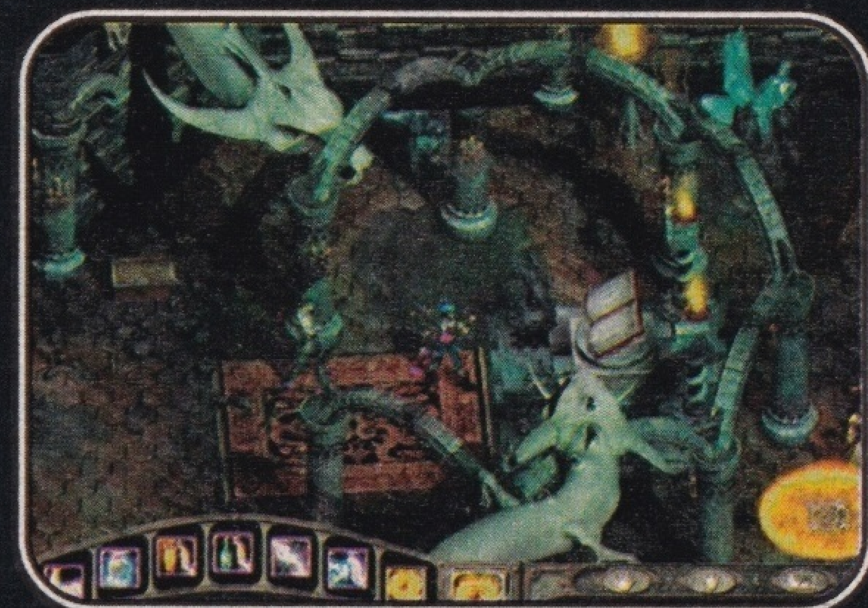


Przeszukiwanie skrzyń i zwłok

Znajdujące się w skrzyniach przedmioty bardzo często dobierane są przez program losowo, dlatego warto pobawić się trochę opcjami save/load. W skrzynce mogą się trafić zarówno śmieci, jak i sprzęt bardzo przydatny. Odnalezienie na samym początku gry paraliżujących broni lub tarcz dodających punkty mana (jest to zarówno Spirit Enhancement, jak i Charisma) znacznie ułatwia zabawę. A ponieważ wybór przedmiotów jest olbrzymi, więc cierpliwie szukając znajdziesz, czego potrzebujesz. Podobnie bywa z niektórymi wrogami (zwłaszcza tymi silnymi). Zapisz grę, kiedy przeciwnik już niemal „leży na deskach" (ile ma punktów życia, zobaczysz, naciskając klawisz Tab). Kiedy umrze, przy jego zwłokach pojawi się losowo wybrany przedmiot. I znowu stosując save/load możesz spowodować, że będzie to rzecz wartościowa.



Pokonanie Chana Goblinów



Warto napisać o tej misji, gdyż na początkowym etapie gry jest to zadanie zdecydowanie najtrudniejsze, a mało doświadczony gracz może je nawet uznać za niemożliwe do wykonania. Ponieważ do siedziby Chana wszedłem na stosunkowo niskim 7 poziomie doświadczenia, więc również nie obyło się bez pewnych perturbacji. Generalnie, aby pokonać Chana, muszą zostać spełnione następujące warunki:

1. Zanim zaczniesz się bić z władcą, musisz pokonać jego poddanych w komnacie tronowej. Powód jest prosty: jeśli żyją, dostarczają mu bez przerwy energii życiowej w ogromnych ilościach. W związku z tym pojedynek z Chanem przypomina kopanie kamienia bosą nogą, a punkty życia wroga regenerują się szybciej niż jesteś w stanie zadawać ciosy.
2. Inkwizytorowi oraz gwardziście każ czekać przy wejściu. Niech pod żadnym pozorem nie mieszają się na razie do walki, bo ich stracisz. Niedźwiedziowi lub przywzwanej istocie przeznacz rolę kozła ofiarnego. Każ mu czekać w innej części korytarza. Musisz „wyciągnąć" Chana, by rzucił się za tobą w pogoń. Podprowadź władcę goblinów w stronę niedźwiedzia/przyzwanego. Dopilnuj, by zaczęli walczyć i zwiewaj jak najszybciej. Chan pokona wroga i – uwaga, uwaga – zostanie w miejscu walki.
3. Idź do komnaty tronowej i zabij poddanych Chana.
4. Wróć po Inkwizytora oraz gwardzistę. Zaatakujcie razem władcę goblinów i teraz szybko go zabijecie.
5. Jeśli nie masz wysokiego poziomu odkrywania sekretów, wypij miksturę Złodziejskiego Mistrzostwa, aby znaleźć wszystkie iluzoryczne ściany i złupić skarbiec Chana.

I jeszcze jedna uwaga. Walcząc z Chanem, dysponowałem mającą paraliżujące właściwości maczugą, co dość skutecznie odebrało wrogowi wiele atutów. Musisz jednak mieć pewność, że każdy cios trafi w cel. W związku z tym warto ustawić atak na Normalny lub Zaplanowany i wzmocnić się czarem Błogosławiona Celność. Ogromne wsparcie daje tu Inkwizytor, który stojąc nieco z tyłu, bombarduje Chana czarami.

■■■ Jacek „Randall" Piekara

KONIEC

Mocy, przybywaj...
jak kupić komputer dla gracza?

Współczesne gry wymagają coraz szybszych komputerów. Kupno nowego sprzętu często może być jednak rozwiązaniem na krótką metę...

Dwóch się bije...

Wśród producentów procesorów liczą się tak naprawdę tylko dwie firmy: AMD oraz Intel. Każda z nich produkuje różne rodziny układów, przeznaczone dla konkretnych grup użytkowników.

■ Pentium 4 to najmocniejszy i jeden z najnowocześniejszych procesorów Intela, ale także i najdroższy. Układ ten występuje zarówno w wersjach przeznaczonych dla komputerów stacjonarnych, jak i przenośnych. Premiera Pentium 4 miała miejsce jesienią 2002 roku. P4 produkowany jest w wersjach pracujących z częstotliwościami do 3.2 GHz (wersja z FSB 800 MHz) oraz od 3.06 GHz (wersja z szyną 533). Procesory Pentium 4 posiadają 512 kB pamięci podręcznej cache L2 i obsługują technologię HT (Hyper Threading), zwiększającą wydajność pracy.

■ Mniej wymagającym klientom Intel oferuje procesory Celeron. Układy te dostępne są w wersjach pracujących z szybkością do 2.7 GHz (FSB do 400 MHz) i posiadają 128 kB pamięci cache. Niestety, ich wydajność jest znacznie mniejsza niż „starszych" braci. Nawet sam producent zaznacza, że Celerony przeznaczone są do prostszych zastosowań (np. biurowych). Uwaga: pod nazwą Celeron produkowane są od 5 lat różne modele procesorów Intel (zegary od 850 MHz do 1.2 GHz, FSB od 66 do 100 MHz)!

■ Poza zasięgiem zwykłych użytkowników pozostaje najnowsza konstrukcja Intela – Xeon (3.2 GHz, 1 MB pamięci cache), przeznaczony do konstrukcji serwerów i silnych stacji roboczych.

■ Najpopularniejsza grupa procesorów AMD to Athlony XP. Najszybsze z nich to 2800+ i 3200+ (zegar 2.25 GHz lub 2.2 GHz; odpowiednio 256 lub 512 kB pamięci podręcznej cache).

■ Warto też obserwować ceny nowych układów Athlon 64 FX-51 i 64 3200+. Według planów AMD, te kości mają wyprzeć dotychczasowe, oferując nie tylko większą wydajność, ale i nową technologię Hyper Transport. I najważniejsze: są to już układy 64-bitowe.

■ Warto pamiętać, że ostatnio AMD rozpoczął wytwarzanie nowych procesorów Duron. Są one tańsze, mniej wydajne, ale po odpowiednim „podkręceniu" oferują spore możliwości.

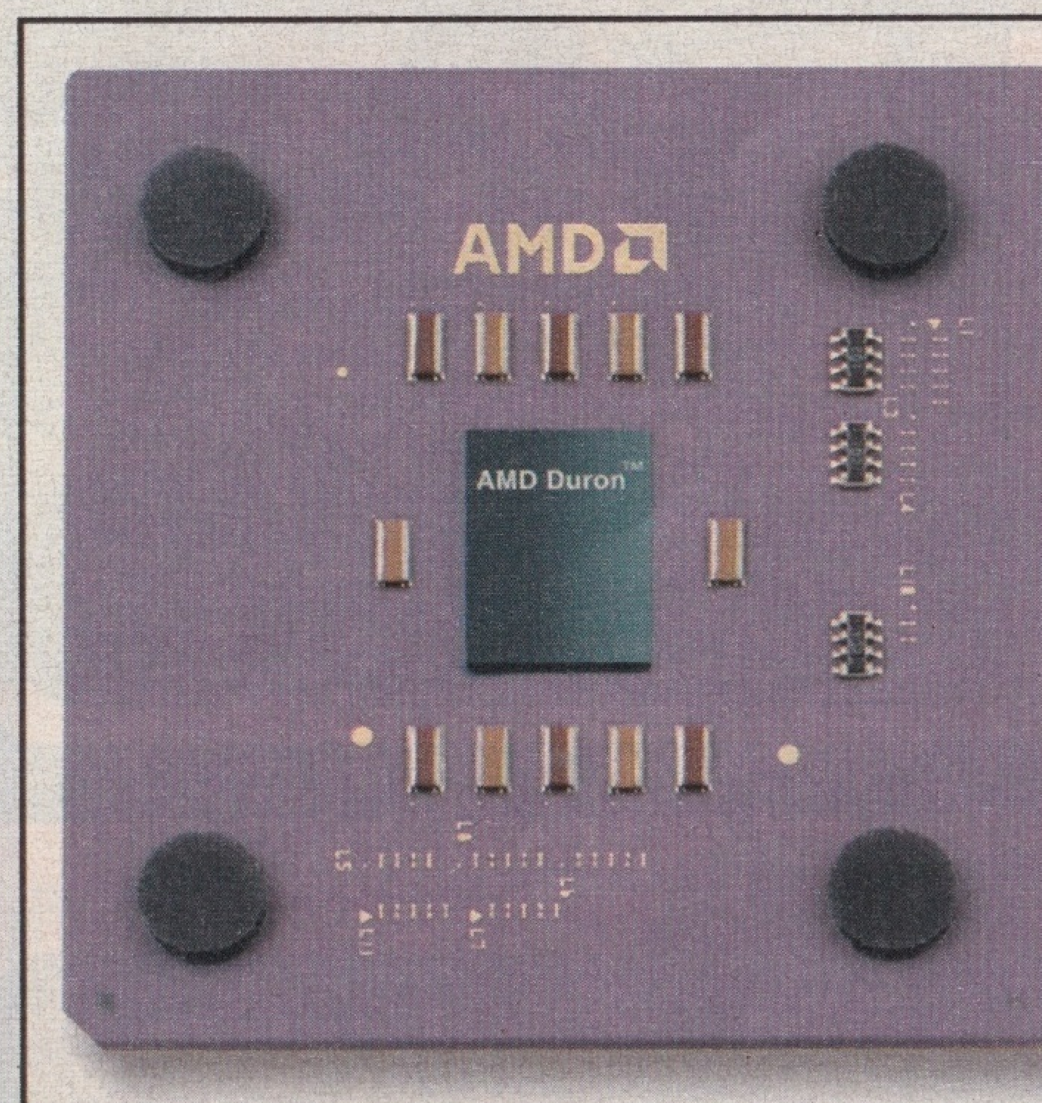
Zakup nowego komputera nigdy nie był łatwy, jednak w obecnych czasach ta prosta czynność stała się wyjątkowo stresująca. Wystarczy wspomnieć, że co kilka miesięcy pojawia się nowy, jeszcze lepszy i szybszy model karty graficznej, a równie często ma miejsce premiera kolejnego procesora. Czy w takich warunkach można stosunkowo tanio kupić cokolwiek, wierząc, że sprzęt nie stanie się zabytkiem w ciągu pół roku? Okazuje się, że tak.

To zmienisz, tego nie

Kupując nowy komputer, warto zastanowić się, które jego komponenty będą ci służyły dłużej, a które krócej (bądź których wymiana będzie najmniej dokuczliwa). Szybko dojdziesz do wniosku, że najważniejszymi elementami będą: płyta główna, procesor oraz karta graficzna. Nie bez przyczyny te trzy podzespoły wymieniłem w takiej, a nie innej kolejności.

Płyta główna jest niewątpliwie podstawą komputera. Jeśli kupisz właściwy model, będzie ci służyła długo, znosząc cierpliwie kolejne modernizacje i wymiany pozostałych części. Dlatego też na płycie głównej nie powinieneś oszczędzać – w tym wypadku przysłowiowy wąż w kieszeni może się srogo zemścić i to w krótkim czasie.

Na co zwrócić uwagę podczas zakupu płyty? Na pewno na nazwę producenta – markowy towar zwykle wykonany jest dokładniej i solidniej. Jeśli tego nie zrobisz, po kilku miesiącach wpadniesz w panikę, szukając nowszych wersji BIOS'u czy sterowników. Bardzo ważne są oczywiście możliwości danej konstrukcji. Obsługa wysokich częstotliwości szyny FSB pozwoli na współpracę z przyszłymi modelami procesorów, szybkie złącze AGPx8 (lub nawet najnowsze PCI Express) umożliwi wymianę karty grafiki na bardziej wydajną, a kontroler dysków Serial ATA przyda się już w bliskiej przyszłości. Oczywiście nie musisz szaleć i brać modelu wyposażonego we wszystko, co zdołali wymyślić producenci.



Duron miał być procesorem tanim, popularnym i... żyjącym dość krótko. Tak też się stało. Teraz AMD postanowiło skorzystać ze sprawdzonej marki, ale nowe Durony to całkiem inne, nowoczesne konstrukcje.

ZALETY: niedrogi i nowoczesny, łatwo daje się „podkręcać"

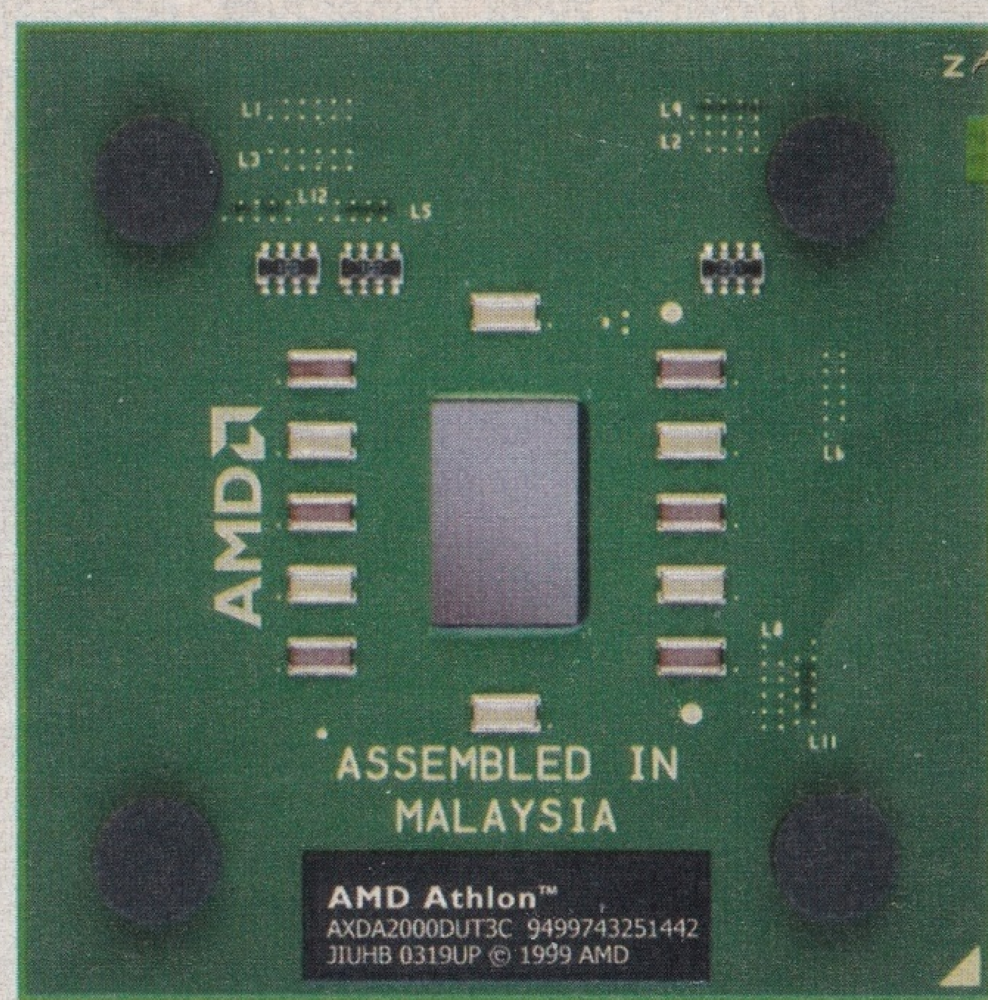
WADY: w wersji „fabrycznej" dość mała moc...

Duron: czyżby istniało życie po śmierci? Według firmy AMD – tak!

Procesory...

Jaki procesor kupić? Zapewne wiele osób oburzy się, kiedy powiem, że aktualnie najbardziej opłaca się nabyć któryś z modeli Athlona XP firmy AMD. Pentium 4 są wydajniejsze, ale i kosztują znacznie więcej – w efekcie dużej części osób po prostu na nie nie stać. Wiele nadziei wzbudziło pojawienie się najnowszych modeli Celeronów z rdzeniem Northwood 128 (2.3, 2.4, 2.5 i 2.6 GHz), jednak okazało się, że są one w większości wypadków wolniejsze od starszych przecież Athlonów XP 2500+, a nawet 1800+. Kolejną zaletą AMD jest łatwość overclockingu (podkręcania lub – po ludzku – przyspieszania częstotliwości pracy układu) – dzięki temu przy odrobinie szczęścia i umiejętności można uzyskać naprawdę wysoką wydajność za przysłowiowe grosze. Zakup Celerona można polecić w jednym wypadku: gdy planujesz później przejście na Pentium 4 (możliwość wykorzystania tej samej płyty głównej).

Kupując procesor AMD, zwróć uwagę, że oznaczenia modelu nie przekładają się bezpośrednio na jego szybkość – np. układ opisany jako 2500+ pracuje z zegarem niewiele przekraczającym 1.8 GHz. Sprawdź też dokładnie oznaczenia serii na procesorze – niektóre z układów dają się bardzo łatwo przetaktować, dzięki czemu możesz uzyskać nawet 50% wzrost wydajności! (Więcej na ten temat w następnym numerze).



Athlony miały złamać dominację Intela. I cel ten został osiągnięty. Pierwsze modele zostały zastąpione konstrukcjami oznaczonymi XP, teraz nadchodzi 64...

ZALETY: cały czas unowocześniana konstrukcja, spore możliwości overclockingu, dobry stosunek ceny do wydajności

WADY: mniejsza wydajność niż u konkurencyjnego P4

Athlon XP: wydajny, w miarę niedrogi, a do tego potrafi pokazać swoją moc...

Idzie nowe

Przyszłość należy jednak do najnowszych konstrukcji i choć dzisiaj są one stanowczo za drogie, warto przyjrzeć się temu, co wymyślili producenci.

■ Hyper Threading Technology (Intel). Technologia pozwalająca procesorowi na jednoczesne wykonywanie kilku operacji, dzięki czemu możliwe jest zwiększenie wydajności komputera.

Aby skorzystać z zalet HT, niezbędny jest odpowiedni system operacyjny oraz oprogramowanie wykorzystujące tę technologię.

■ Możliwość współpracy ze sobą kilku procesorów (Intel, AMD). Komputery zbudowane z użyciem kilku procesorów będą oferowały znacznie większą wydajność. Spadek cen i rozwój technologii sprawi, że nawet domowe pecety będą mieć 2 czy 4 procesory.

■ Technologia 64-bitowa (Intel, AMD). Sprzedawane dotąd układy były 32-bitowe. Podwojenie szerokości szyny danych układów powinno przynieść wzrost wydajności umożliwiający jeszcze większy rozwój multimediów. Domowe kompy będą w stanie generować lepszej jakości obraz 3D, także animowany, czy w czasie rzeczywistym przetwarzać filmy i dźwięk.

■ Hyper Transport (AMD). Technologia pozwalająca przyspieszyć do 48 razy transfer danych pomiędzy określonymi podzespołami komputera.



Celeron to procesor przeznaczony do prostych zadań. Intel tego nie kryje, jednak mimo to wielu użytkowników spodziewa się produktu dorównującego P4. Na próżno.

ZALETY: tańszy niż P4, korzysta z tej samej konstrukcji płyt głównych

WADY: kiepska wydajność

Celeron: kilkakrotne ożywianie nieboszczyka musiało tak się skończyć...

Miłe gadżety...

Producenci, gdyby mogli, wmówiliby ci, że potrzebujesz wszystkiego, co udało im się wymyślić. Czy tak jest naprawdę? Na początek zajmijmy się płytami głównymi:

■ AGP x8 – najszybsza wersja złącza grafiki. Przyda ci się, gdy kupisz kartę AGP x8. Ale nie ciesz się zbytnio. Standard AGP ma zostać wkrótce wyparty przez PCI Express.

■ Złącza FireWire (inacze IEEE1394). Jeśli masz w domu cyfrową kamerę wideo albo przenośny dysk twardy, musisz to mieć. W innej sytuacji – raczej bezużyteczny gadżet.

■ Kontroler RAID. Jeśli konstrukcja płyty pozwoli użyć go w „normalnych" celach, zyskasz dodatkowe złącza do podłączenia dysków twardych. W przeciwnym razie nie skorzystasz wiele – chyba że stawiasz serwer...

■ Wbudowana na płycie karta dźwiękowa. No cóż, w większości wypadków w grach nie zastąpi ona nawet poczciwego Sound Blastera Live!, choć zdarzają się niechlubne wyjątki.

■ Serial ATA. Nowy standard interfejsu dysku twardego, szybszy i wydajniejszy. Rzecz przydatna, a niedługo pewnie niezbędna.

■ Dwukanałowy kontroler pamięci (Dual DDR). Ma wpływ na wydajność systemu, pod warunkiem... przestrzegania zaleceń producenta płyty, dotyczących rodzajów tych pamięci.

■ Wbudowana karta sieciowa – przydatna pod warunkiem, że masz choć cień szansy na jej wykorzystanie w praktyce.

Grafika nam fika...

Wybór karty graficznej może przyprawić o boleści nawet najbardziej doświadczonego użytkownika. Nie dość bowiem, że mamy do czynienia z dwoma rywalizującymi gigantami w postaci nVidii oraz Ati, to jeszcze obydwie firmy nieźle namieszały z oznaczeniami kolejnych modeli kart, wmawiając wszystkim, że najnowsze jest najszybsze. W wypadku GeForce'ów modele oznaczone wyższym numerkiem są faktycznie nowocześniejsze (kupując kartę zwróć uwagę na GeForce 3, GeForce 4 bądź GeForce FX), jednak 3 i 4 występują w odmianach MX (słabsze i pozbawione części funkcji) oraz Pro i Titanium (wydajniejsze, bo korzystające np. z szybszych pamięci), zaś poszczególne odmiany FX różnią się oznaczeniem cyfrowym. Podobnie jest z Ati, choć tutaj zdarza się, iż ta sama karta po zastosowaniu kilku sztuczek (nieoficjalne sterowniki) może przekształcić się w model wyższy. Ale jest też możliwe, że nie da się z niej nic wykrzesać.

Jak ocalić swój portfel?

Nie oszukujmy się – pójście na zakupy będzie dość przykre dla kieszeni. Za nowe, szybkie komponenty trzeba niestety zapłacić sporo.

■ Wśród najtańszych kart graficznych (do około 300 zł) nadal pierwsze miejsce zajmuje GeForce 4 MX 440 – uwaga, opłaca się kupować wyłącznie modele 128-bitowe! Całkiem przyzwoitym zakupem byłby też Radeon 9000, tylko że... może on mieć problemy z niektórymi grami, do czego się przyznała sama firma Ati.

■ W cenie do 400 zł można nabyć GeForce'a FX 5200, jednak warto pamiętać, iż oferuje on wydajność porównywalną z GeFoce 4 MX 440 x8, ale za to jest w pełni zgodny z DirectX 9. Podobną kwotę trzeba będzie wydać na Radeona 9100, ale tu też trzeba uważać na możliwość wystąpienia problemów z częścią gier. Niestety, ten mankament dotyczy praktycznie wszystkich kart Ati od 9000 do 9800.

■ Mogąc wydać od 600 do 800 złotych, nie nastawiaj się na żadne cuda. Za tyle dostaniesz albo GeForce'a FX 5600, albo Radeona 9600. I każda z nich w starszych grach, zgodnych z DirectX 8.1, będzie słabsza od GeForce 4 Titanium!

■ Aby kupić coś naprawdę super, musisz wydać około 1000 zł. Za taką sumę dostaniesz Radeona 9600 Pro albo GeForce FX 5600 Ultra.

■ Znacznie prościej wygląda zakup płyty głównej dla procesorów AMD. Tutaj już za 200 zł można nabyć przyzwoitego Asusa A7V266-C bądź Asrocka K7VT2, który z powodzeniem obsłuży procesor Athlon XP 1800+. Pamiętaj jednak, że taka konstrukcja w przyszłości nie da rady przyjąć szybszych procesorów.

■ Warto więc zainwestować około 300 – 400 zł, wybierając którąś z płyt zbudowanych na chipsecie nVidii – nForce2 – Soltek 75FRN2-L albo Abit NF7. Zwolennicy chipów VIA mogą zaś kupić Gigabyte GA-7VT600.

■ Sam procesor to wydatek od 300 zł za Athlona XP 2000+, do około 1400 zł za Athlona XP 3000+. Za mniej więcej 180 zł można zaś nabyć Durona 1.4 GHz, kilkadziesiąt złotych droższy będzie model 1.6 GHz.

FSB i reszta...

Patrząc na oznaczenia procesorów i napisy na płytach głównych, łatwo kompletnie się pogubić – nic dziwnego, producenci nie ułatwiają życia użytkownikom i atakują ich kolejnymi tajemniczymi skrótami. Co który z nich oznacza? Zaraz to wytłumaczymy.

■ Częstotliwość pracy procesora – szybkość podana w MHz lub GHz, z jaką pracuje cały układ (rdzeń, pamięci cache L1 i L2) lub (w niektórych wypadkach) tylko jego rdzeń. Na przykład w wypadku Athlona 1800+ częstotliwość pracy układu wynosi około 1.5 GHz. Częstotliwość pracy procesora stanowi zawsze wielokrotność FSB.

■ FSB (Front Side Bus) albo prędkość magistrali systemowej określa, z jaką szybkością pamięć RAM komunikuje się z procesorem. Od szybkości FSB zależeć też może, zwłaszcza w starszych modelach płyt głównych, prędkość pracy szyn oraz AGP (2x PCI). Dzięki informacji o prędkości magistrali można optymalnie dobrać parametry pamięci RAM. Przykładowo, dla FSB 133 MHz przeznaczone są pamięci DDR 266. Zwiększając FSB, można poprawić wydajność całego komputera.

■ Mnożnik – parametr określający w jaki sposób uzyskiwana jest częstotliwość robocza procesora dla danej szybkości FSB. Np. w wypadku naszego testowego Athlona XP 1800+ wyjściowe 1.5 GHz uzyskiwane jest z FSB 133 x mnożnik 11.5. Zwiększając mnożnik, można przyspieszyć procesor.

A może... nie kupować?

Jeśli szkoda ci gotówki, możesz spróbować wycisnąć ze swojego dotychczasowego sprzętu więcej mocy. Oczywiście, nie zawsze jest to możliwe, a i wyniki mogą być takie sobie. Jeśli jednak chcesz spróbować, to polecamy lekturę przyszłego numeru CLICK!, gdzie napiszemy, w jaki sposób można przyspieszyć procesory AMD.



Pentium 4 to jedna z gwiazd Intela. I jak na gwiazdę przystało, ma swoją cenę oraz odpowiednie wymagania. W zamian jednak oferuje ogromny potencjał.

ZALETY: nowoczesny, wydajny

WADY: wysoka cena, podobną wydajność można uzyskać znacznie taniej

Pentium 4: niewątpliwie wielka moc, niestety – cena równie wielka...

■■■ Tekst: DżejDżi, zdjęcia: AMD, Intel

Sztuka smażenia

Pośród programów do nagrywania płyt niepodzielnie króluje Ahead Nero Burning ROM. Drugie miejsce przypadło Easy CD Creatorowi. Czym różnią się ci dwaj konkurenci?

Oba programy są ciągle aktualizowane – zmiany wymuszają nowe funkcje nagrywarek oraz rosnące wymagania użytkowników. Oba programy są płatne – pliki można pobrać ze strony producenta, jednak do uruchomienia aplikacji w pełnej wersji potrzebny jest specjalny klucz, który trzeba kupić. Najczęściej jednak któryś z programów dostarczany jest w pełnej wersji wraz z nagrywarką. Producenci ostatnio częściej wybierają Nero, choć czasami pojawia się i CD Creator. Za Nero przemawiają ogromne możliwości, kolejnym plusem jest też polski interfejs – niestety, CD Creator komunikuje się z użytkownikiem tylko w języku angielskim.

Wybór programu do nagrywania to trudna decyzja. Najnowsza wersja Nero zdecydowanie wygrywa z konkurencją, ale na dniach powinna pojawić się kolejna, szósta odsłona Easy CD Creatora, więc nic nie jest jeszcze przesądzone. Najlepiej przetestować obie aplikacje i wybrać tę ulubioną. Niestety, ze względu na sposób obsługi nagrywarek przez Windows nie ma możliwości używania obu programów na jednym komputerze.

Nero Burning ROM

Przez długi czas Nero był po prostu brzydszy od konkurencji. Standardowy interfejs użytkownika z dwoma ekranami zawierającymi struktury katalogów jest szary, smętny i kojarzy się z zamierzchłymi czasami dosowego Nortona Commandera. Autorzy poważnie potraktowali krytykę swojego programu i wzięli się intensywnie za jego upiększanie. Aby uniknąć uwag ze strony fanatyków klasycznego wizerunku, w najnowszych wersjach program został podzielony na dwie części, tak że w efekcie użytkownicy otrzymali właściwie dwie zupełnie różniące się sposobem użytkowania aplikacje. Po instalacji możesz wybrać dwie ikony Nero Burning ROM i Nero Express. Pierwszy program niewiele się zmienił w porównaniu z poprzednimi wersjami. Poprawiono jedynie odrobinę wygląd i zmieniono ikony na bardziej kolorowe. Interfejs nadal podzielony jest na dwa podstawowe ekrany ze strukturą katalogów komputera i przygotowywanego projektu.

Wypalanie płyty rozpoczyna się od wybrania jej rodzaju. Program oferuje zapis praktycznie wszystkich możliwych standardów, włącznie z płytami hybrydowymi i z zapisem pakietowym. Okienko wyboru umożliwia także skonfigurowanie wszystkich zaawansowanych opcji, które mniej dociekliwi użytkownicy mogą po prostu zignorować. Po przygotowaniu płytki, (co niestety trzeba zrobić trochę „na oko", bo do dyspozycji jest tylko pasek orientacyjnie przedstawiający ilość przygotowanych danych), wystarczy wybrać opcję Burn / Wypal.

Zupełnie inaczej pracuje się z Nero Express. Po uruchomieniu ukazuje się okienko wyboru typu płyty, bardzo podobne do tego znanego z CD Creatora. Oprócz standardowych opcji zapisu danych i muzyki dostępne są także płytki zawierające MP3 lub WMA, VideoCD oraz kopiarka do płyt. Jest ona równie prosta jak u konkurencji i umożliwia stworzenie identycznej płytki kilkoma kliknięciami.

Rewolucyjny jest także interfejs do przygotowywania płyt z danymi. Po wybraniu stosownej opcji większą część ekranu zajmie pojedyncze okienko projektu. Aby umieścić w nim jakiś plik, wystarczy przeciągnąć go ze zwyczajnego okienka Windows. Poniżej umieszczono tradycyjny pasek obrazujący ilość przygotowanych danych. Tę samą informację można wreszcie odczytać bardziej precyzyjnie, z dokładnością do jednej dziesiątej megabajta, dzięki umieszczeniu odpowiedniego licznika. Po przygotowaniu projektu wystarczą dwa kliknięcia i można rozpocząć wypalanie.

Dodatkowo w najnowszej wersji Nero autorzy dodali kolejne ułatwienie – Nero StartSmart. Jest to mały programik będący skrótem do wszystkich opcji pakietu. Korzystając z niego nie trzeba się zastanawiać, w jaki sposób wykonać określony rodzaj płyty. Wystarczy wybrać odpowiednią opcję i program poprowadzi dosłownie za rączkę. Najczęściej wykorzystywane opcje można dodać do zakładki Ulubione i mieć je dosłownie pod ręką. Razić może tylko wyjątkowo kolorowy interfejs, ale to chyba kwestia gustu.

Easy CD Creator

Pozostaje trochę w cieniu Nero, mimo że oferuje całkiem podobne możliwości. Po instalacji i obowiązkowym przeładowaniu systemu automatycznie uruchomi się menu wyboru czynności, którą chcemy wykonać. Jest to najprostszy sposób, nie wymagający przebijania się przez kolejne ekrany ani wybierania żadnych dodatkowych opcji. Dostępne są cztery podstawowe opcje: płyta z danymi, muzyką, zdjęciami lub filmami oraz skopiowanie już istniejącej płyty.

Kopiarka płyt zachwyca swoją prostotą, wystarczy określić napęd źródłowy i docelowy, i wcisnąć Copy (oczywiście obydwie funkcje może spełnić nagrywarka, wtedy obraz płyty zostanie najpierw nagrany na dysk twardy, a dopiero potem na czystą płytkę). Dla wymagających istnieje zakładka Advanced, pozwalająca na ręczne zmodyfikowanie trybu czy prędkości zapisu.

Wybranie opcji zapisu filmu lub zdjęć otwiera kolejne możliwości. Mając już nagrany film możesz go po prostu wypalić go jako VideoCD i odtworzyć na innym komputerze lub na większości stacjonarnych odtwarzaczy DVD. Jeśli nie jesteś do końca zadowolony z filmu, możesz go zmodyfikować wykorzystując program Video Impression. Umożliwia on także nagranie filmu np. przy pomocy kamery internetowej. Własnoręcznie nagrany film można także połączyć z widowiskową animacją, nagrać na płytę i przesłać znajomym. Umożliwia to opcja Video Postcard – do wyboru jest kilka standartowych tematów, ale zawsze można wymyślić coś całkowicie nowego. Odpowiednia opcja umożliwia także uporządkowanie cyfrowych zdjęć i nagranie ich na płytę.

CD Creator, oprócz standardowego zapisywania danych, oferuje także obsługę trybu pakietowego, umożliwiającego dogrywanie danych na płytki przez dowolny program. Nagrywarka zmienia się wtedy w stację dysków o dużej pojemności. Gdy zdecydujesz się wypalić płytkę z muzyką, program zaoferuje zapis normalnej płyty CD lub płyty z MP3. W przypadku wybrania drugiej opcji, program automatycznie dołączy playlistę obsługiwaną przez wszystkie najpopularniejsze odtwarzacze muzyki takie jak WinAmp czy Media Player. Dodatkowy program umożliwia zgranie i „odszumienie" nagrań z kaset magnetofonowych lub płyt gramofonowych. Aby wykorzystać tę możliwość, konieczne jest jednak zakupienie dodatkowego kabelka.

Kiedy projekt płyty jest gotowy, wystarczy wcisnąć duży czerwony przycisk z podpisem Record i wybrać ilość kopii, prędkość zapisu, ewentualnie tryb i gotowe. Po nagraniu płyty program zaproponuje stworzenie okładki do płyty z wykorzystaniem dołączonego kreatora. Cała obsługa jest bardzo prosta i przejrzysta, do wykonania większości typów płyt wystarczy kilka kliknięć. Osoby, które chcą mieć większy wpływ na to, co wypalają, mogą skorzystać z dużej ilości zaawansowanych opcji, które pozwalają wszystko ustawić ręcznie.

■■■ Krzysztof Adamczyk

Super logosy i dzwonki

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 / 2,44 ZŁ TOP 5



AA09.021432



AA09.019610


AA09.015999


AA09.018333

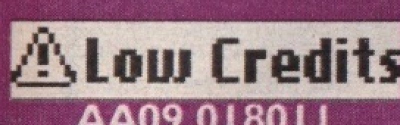


AA09.015777

NOWE LOGOSY SMS 7164 / 1,22 ZŁ



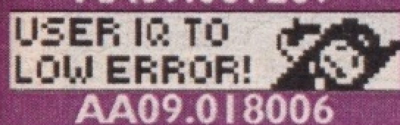
ODMIEŃ SWÓJ TELEFON



AA09.018011



AA09.007209



AA09.018006

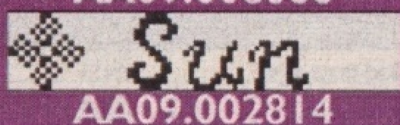

AA09.003045


AA09.005205



AA09.016941

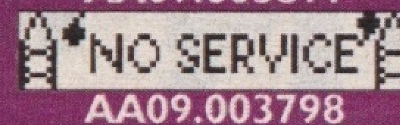

AA09.008066



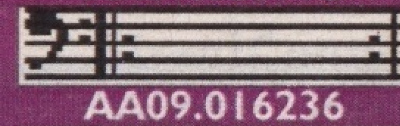
AA09.002814


AA09.005122


AA09.005811



AA09.003798


AA09.016236



AA09.017883


AA09.005804



AA09.002552



AA09.005753

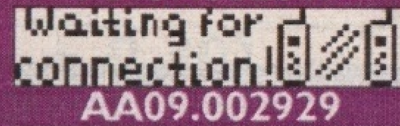


AA09.003035



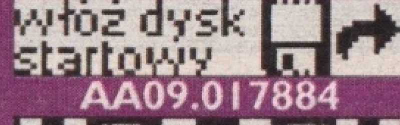
AA09.003003


AA09.002847



AA09.002929


AA09.002775



AA09.017884



AA09.019202



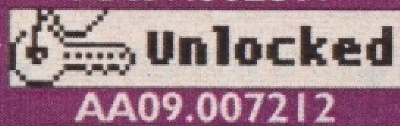
AA09.007203



AA09.018294


AA09.002985

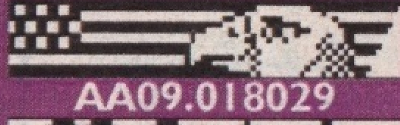

AA09.002819



AA09.007212



AA09.002618


AA09.018029

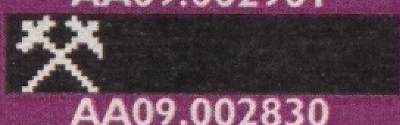

AA09.002461


AA09.018297


AA09.013615



AA09.002901


AA09.002830



AA09.003064

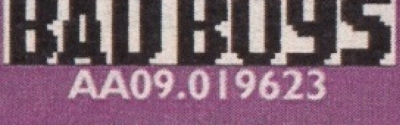

AA09.002288


AA09.005133


AA09.001470



AA09.008056



AA09.019623

SUPERHITY SMS 7265 - 2,44 ZŁ TOP 10

- **AA09.021377** The Rasmus, In The Shadows
- **AA09.021576** Scooter, Maria I Like It Loud
- **AA09.019627** DJ Bobo, Chihuahua
- **AA09.021623** One-T Cool-T, Magic Key
- **AA09.017083** Peja/Slums Attack, Głucha Noc
- **AA09.021375** Linkin Park, Numb
- **AA09.021575** Paul Sean, Get Busy
- **AA09.021374** Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę
- **AA09.021376** Łzy, Anka, ot tak
- **AA09.019998** Evenescence, Bring Me To Life

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 / 2,44 ZŁ

TO TAKIE PROSTE


AA09.017845


AA09.016963

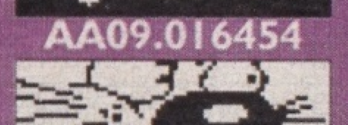

AA09.016454



AA09.019616



AA09.009348


AA09.020842


AA09.015798

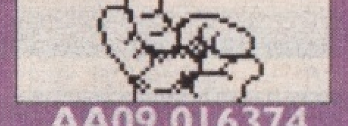

AA09.010476


AA09.016374

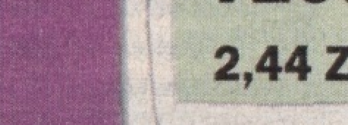


AA09.016043


AA09.019827



AA09.015749




AA09.015709


AA09.009328



AA09.016098



AA09.017666


AA09.016949


AA09.016450



AA09.018113

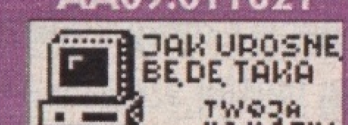


AA09.016081


AA09.018357

AA09.015883

AA09.018314



AA09.011021



AA09.011541


AA09.009488

AA09.009267

AA09.016291


AA09.016165


AA09.009352


AA09.016189

AA09.015778

AA09.009347


AA09.016350

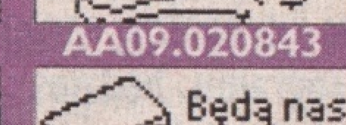

AA09.017842


AA09.009264

AA09.016059

AA09.010488


AA09.016440



AA09.020843



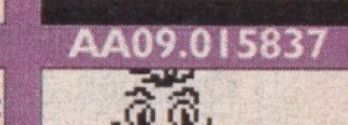
AA09.011548

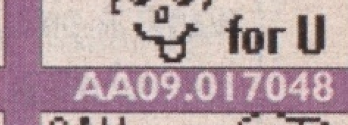
AA09.016422

AA09.011550



AA09.015787


AA09.015837



AA09.017048

AA09.011544

AA09.010484

wystarczy tylko jeden SMS!!!

POLIFONIA NOWE SUPERBRZMIENIE TWOJEGO TELEFONU

Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek**, wyślij SMS o treści DD09.(numer dzwonka)pod numer 7365. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego, np.DD09.105599.506517666

- **DD09.001383** Outlandish, Aicha
- **DD09.001391** Kayah, Testostereon
- **DD09.000491** Puff Daddy, Missing You
- **DD09.001399** Łzy, Oczy szeroko zamknięte
- **DD09.000536** Eminem, Whitout Me
- **DD09.001379** Sean Paul, Get Busy
- **DD09.001385** Evenescence, Bring Me To Life
- **DD09.000399** The Beatles, Yesterday
- **DD09.001378** One T + Cool T, The Magic Key
- **DD09.001221** Spice Girls, Mama
- **DD09.000514** 2 Pac, Sober
- **DD09.000263** Modern Talking, Brother Lui
- **DD09.000531** Busta Rhymes, What It Is
- **DD09.001387** Borysewicz/Kukiz, Jeśli tylko chcesz
- **DD09.000399** The Beatles, Yesterday
- **DD09.000369** Faithless, God Is a DJ
- **DD09.000364** Queen, Bohemian Rhapsody
- **DD09.001291** Moloko, Sing It Back
- **DD09.000355** Hymn Z.S.R.R.
- **DD09.000555** Elvis, All Shook Up
- **DD09.000525** Warren G, To All Djs
- **DD09.001381** DJ BOBO, Chihuahua

Usługa dostępna tylko dla telefonów **NOKIA** 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

SUPER!!!

KOLOROWE LOGOSY

SMS 7265 2,44 Zł

BĄDŹ COOL

Żyj kolorowo!!! tylko **2,44 zł**



AA09.020590


AA09.021352



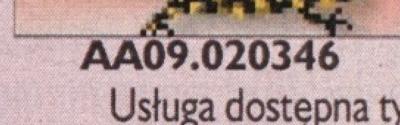
AA09.022114

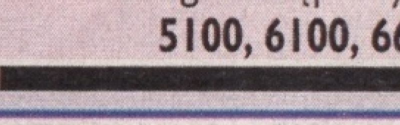

AA09.022133


AA09.019576


AA09.019572


AA09.019550


AA09.020346





AA09.021605



AA09.020599



AA09.022113


AA09.020330

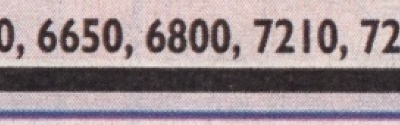

AA09.020309



AA09.020336


AA09.019555


AA09.020689




AA09.021604



AA09.021606


AA09.022112

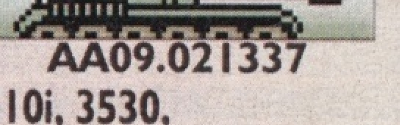

AA09.020325


AA09.020320


AA09.019549



AA09.020361


AA09.021337



Usługa dostępna tylko dla telefonów **NOKIA 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i**

SUPERHITY

SMS 7265 2,44 Zł

Zestaw specjalnie dla Ciebie!!!

TO TRZEBA MIEĆ

- **AA09.021794** Metallica, Frantic
- **AA09.022280** Seal, Get It Together
- **AA09.022277** Natalia Kukulska, Kamienie
- **AA09.021819** Stereophonics, Maybe Tomorrow
- **AA09.021818** Kasia Stankiewicz, Schyłek lata
- **AA09.021793** Lumidee, Never Leave You
- **AA09.021811** Coldplay, God Put A Smile Upon Your Face
- **AA09.022287** Kill Bill, Gheorghe Zamfir The Lonely...
- **AA09.021816** Nickelback, Someday
- **AA09.021815** Negatyw, Jesteśmy
- **AA09.022282** Robbie Williams, Something Beautiful
- **AA09.022275** Black Eyed Peas, Where Is The Love
- **AA09.022278** Limp Bizkit, Eat You Alive
- **AA09.022288** Mezo, Żeby nie było
- **AA09.021817** Santana & Alex Band, Why Dont You & I
- **AA09.021372** Beyonce, Baby Boy
- **AA09.021820** Szymon Wydra i Carpe Diem, Pozwól mi...
- **AA09.021810** The Dandy Warhols, You Were The Last...
- **AA09.021802** Nelly/P.Diddy, Shake Ya Talifeather

TO TAKIE PROSTE!

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD09.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 (dla logosów i dzwonków) lub 7265 (dla kolorowych logosów, SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.601234467. **Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

SUPER zwierzaki

DUŻE i KOLOROWE TAPETY SMS 7365 cena 3,66zł

NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyślij **ND09.(numer tapety)**
NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyślij **NG09.(numer tapety)**

SUPER ROBAK


022166

SUPER KROWA


022162

SUPER PIES


022164

SUPER PTAK


022165

SUPER KURCZAK


022163

SUPER ŚWINIA


022167

Wymiana plików w Sieci – zakazane owoce smakują najlepiej

Wymiana plików przez Sieć to jedno z ulubionych zajęć internautów. Warto więc przybliżyć kilka programów, które służą do tego celu...

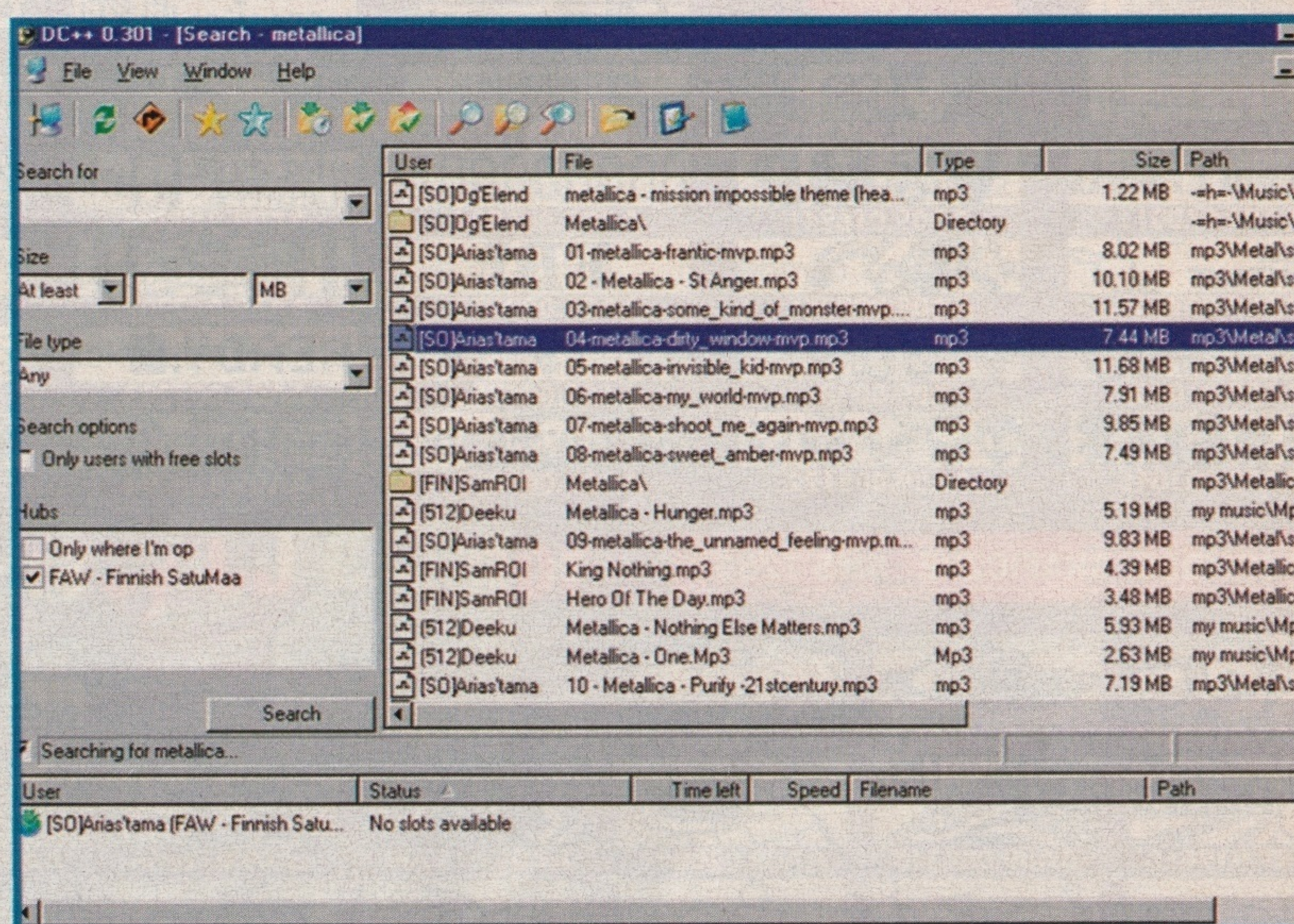
Kazaa Lite

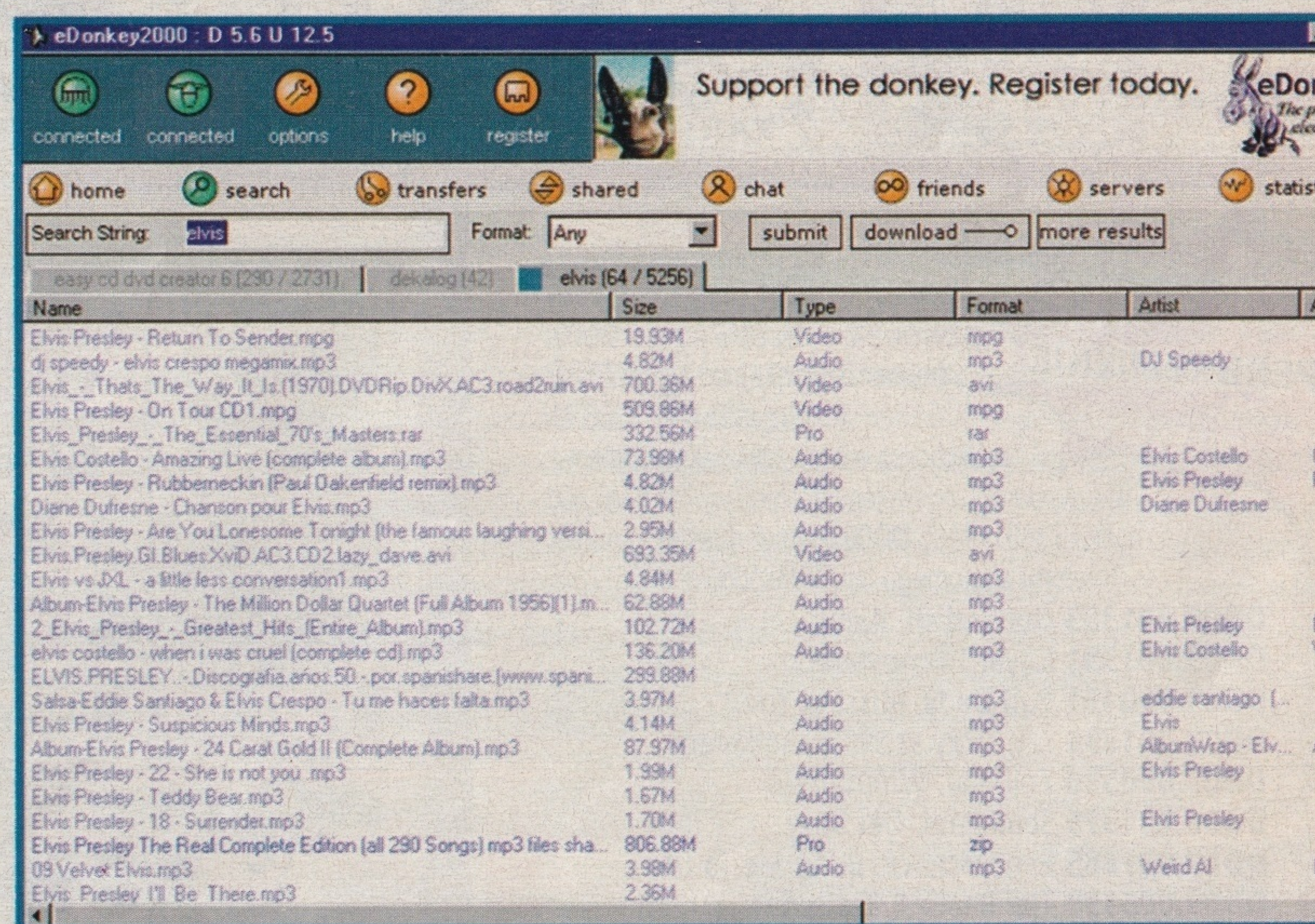
Jednym z najważniejszych programów umożliwiających wymianę plików poprzez Sieć jest niewątpliwie Kazaa Media Desktop. Swą sławę zawdzięcza dużej liczbie użytkowników (dochodzącej nawet do 4 mln!). Kazaa należy do grona darmowych programów, za których użytkowanie trzeba płacić... oglądając mniej lub bardziej nachalne reklamy. **Korzystając z programu, będziesz także szpiegowany!** A pieniążki za informacje dotyczące twojego internetowego stylu życia zainkasują właściciele programu. Część inwigilująca twoje poczynania w Sieci jest integralnym elementem Kazaa, a usunięcie jej, np. programem antyszpiegowskim, spowoduje **unieruchomienie aplikacji**. Na szczęście można korzystać z Kazaa, nie płacąc „haraczu" autorom – umożliwia to darmowa Kazaa Lite. Wygląda praktycznie identycznie jak komercyjna wersja, ale pozbawiona jest okienka na reklamy i szpiega.

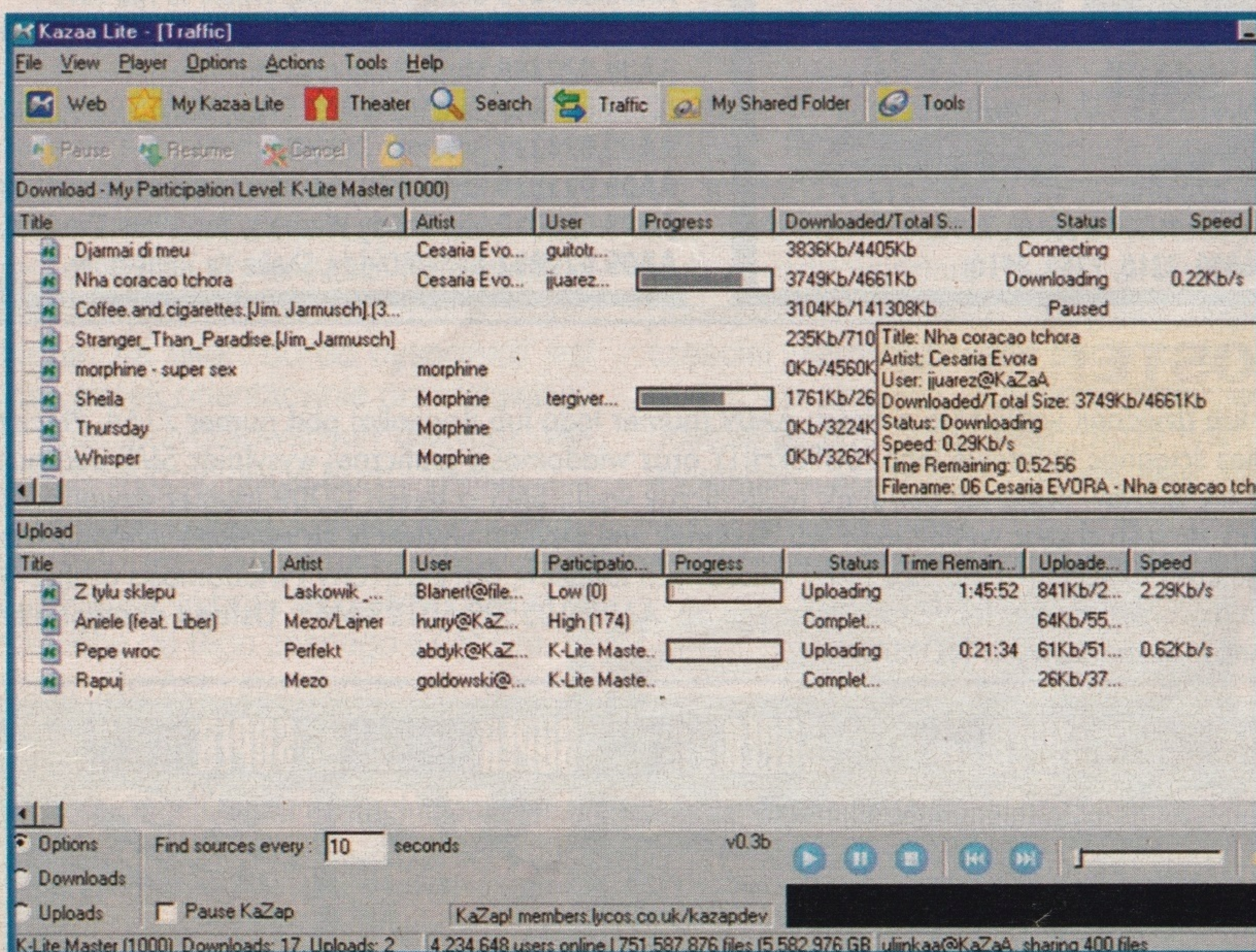
Jakie możliwości ma Kazaa? Dosyć duże. Przy pomocy tego programu można ściągać pliki muzyczne, filmowe, programy, zdjęcia itd. Praktycznie możesz skopiować wszystkie rodzaje plików, jakie udostępniają użytkownicy. Najwięcej oczywiście jest muzyki, ale można znaleźć także sporo filmów i trochę programów (zazwyczaj tych najbardziej popularnych).

Interfejs Kazaa jest przejrzysty, przypomina przeglądarkę internetową. Umieszczone na głównej belce przyciski otwierają ekrany ze stroną domową, podglądem plików, zarządzaniem własnymi plikami, wyszukiwarką, ściąganymi/wysyłanymi plikami. Wyszukiwarka umożliwia znajdowanie plików poprzez tytuł, wykonawcę, album, nazwę pliku itd. Dodatkowo opcje zaawansowane umożliwiają wyszukiwanie z wykorzystaniem kilku kryteriów jednocześnie czy zawężenie wyników wyszukiwania do plików o określonej jakości czy wielkości. Ze względu na ilość użytkowników poszukiwanie trwa dosyć długo, często także program kończy szukać, mimo że nie dotarł do wszystkich. Warto kilkakrotnie powtórzyć to samo zapytanie (klikając Search More). Często przy pomocy tej prostej sztuczki można znaleźć kilkakrotnie więcej plików. Bardzo przydatna jest także opcja przejrzenia plików udostępnianych przez osobę, od której już ściąga się jakieś dane.

Ogromną wadą Kazaa jest natomiast brak znanej z innych programów opcji wyszukiwania kilku plików jednocześnie. Powoduje to, że czasami trzeba kilkakrotnie wpisywać jedno zapytanie w odstępie kilku czy kilkunastu minut. Program ogranicza także ilość rezultatów do 200, co utrudnia bardziej skomplikowane wyszukiwania. Kolejną wadą Kazaa jest nierzetelność niektórych użytkowników. Bardzo często w Sieci krążą pliki o zawartości innej niż wskazywałaby na to ich nazwa. Dlatego, aby uniknąć rozczarowania, warto korzystać z opcji podglądu ściąganego pliku, szczególnie w przypadku dużych plików, np. filmów. Idealnie nadaje się do tego program AVI Prefiew, dostępny w menu Tool. Kazaa całkiem dobrze radzi sobie ze ściąganiem, oczywiście prędkość uzależniona jest od szybkości łącza, jakim dysponujesz i jakim dysponuje osoba udostępniająca plik. Program potrafi też dzielić plik i obsługiwać kilku użytkowników. Przy odrobinie szczęścia można osiągnąć połączenie nawet z kilkunastoma osobami na raz! Realny transfer dochodzi momentami nawet do 60 - 80 Kb/s, acz niestety nie jest to normą. Zazwyczaj osiąga się kilka, kilkanaście Kb/s, co pozwala ściągać muzykę. Pobranie czegoś większego wymaga jednak sporej cierpliwości. Często prędkość ściągania jednego pliku można poprawić także poprzez zatrzymanie pobierania innych. W Sieci dostępnych jest wiele programików zwiększających funkcjonalność Kazaa. Szczególnie warto wypróbować SpeedUp i KaZaP! Pierwszy zwiększa szybkość transferów, drugi poprawia mechanizm poszukiwania dodatkowych źródeł ściąganego pliku.







Kazaa Media Desktop 2.5.2

Dostępna na: Windows XP, Windows 2000, 98, Me

Strona www: www.kazaasite.com

Wielkość pliku instalacyjnego: 398 kB

Kazaa Lite K++ 2.4.3

Dostępna na: Windows XP, Windows 2000, 98, Me

Strona www: www.kazaasite.com

Wielkość pliku instalacyjnego: 3.17 MB

WinMX

Programem bardzo podobnym do Kazaa jest WinMX. Po uruchomieniu ukazuje się podobny interfejs użytkownika. Program umożliwia także wyszukiwanie w podobnym zakresie jak Kazaa. Ogromnym plusem jest natomiast prędkość wyszukiwania oraz możliwość jednoczesnego poszukiwania kilku plików. Przydatna jest także opcja wyświetlania ilości osób czekających w danym miejscu w kolejce – pozwala to unikać najbardziej zatłoczonych miejsc. Oprócz tego program wyświetla prędkość łącza, jakim dysponuje użytkownik, oraz wielkość pliku. Przy instalacji programu zostaniemy zapytani, jakie rodzaje plików chcemy ściągać. Oprócz muzycznych można wybrać także filmowe, zdjęcia, archiwa i programy. W praktyce poprzez WinMX najwięcej dostępnych jest plików muzycznych, można znaleźć także sporo filmów oraz część popularnych programów. Wyszukiwanie nie jest w żaden sposób ograniczone, co czasami daje efekt podobny do szukania poprzez wyszukiwarkę internetową – program znajduje kilka tysięcy plików. Mimo pozornego bogactwa, stosunkowo trudno jest zacząć coś ściągać. W Kazaa zazwyczaj gdy znajdzie się jakiś plik, praktycznie od razu można zacząć pobierać go na dysk. W WinMX okazuje się, że mimo znalezienia kilkunastu osób po-

Tekst: Krzysztof Adamczyk

siadających poszukiwaną piosenkę czy teledysk, trzeba czekać w ogromnych kolejkach. Często nawet wybranie utworu zaznaczonego w wyszukiwarce na zielono – co oznacza natychmiastową dostępność – nie gwarantuje sukcesu, bo w międzyczasie ktoś zdążył już rozpocząć pobieranie.

Prędkości w WinMx nie zachwycają, zazwyczaj ściąganie odbywa się przy kilku, góra kilkunastu Kb/s. Stosunkowo ciężko przychodzi programowi także znajdowanie dodatkowych źródeł dla plików. W tym przypadku pomaga ręczne „pogonienie" programu przy pomocy opcji Find Sources Now, która dostępna jest po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na ściąganym pliku.

WinMX 3.31
Dostępny na: Windows XP, Windows 2000, 98, Me
Strona www: www.winmx.com
Wielkość pliku instalacyjnego: 752 kB

DirectConnect++

Mniej znanym programem umożliwiającym wymianę plików jest DirectConnect++ . Działa on na troszkę innej zasadzie niż pozostałe programy. Aby móc wymieniać się plikami, konieczne jest połączenie się do lokalnego serwera (tzw. huba). Nie zawsze jest to proste, bowiem część serwerów ma określone wymagania dotyczące np. prędkości łącza połączonych internautów czy ilości udostępnianych plików. Większość natomiast ogranicza liczbę użytkowników. Informacje na temat wymagań znajdują się w opisie danego serwera. Serwery znajdują się w różnych krajach, oprócz polskich najlepiej korzystać z czeskich, szwedzkich lub niemieckich. Jeśli dysponujesz szybkim stałym łączem, warto dobrać serwer mający ograniczenie tego typu (posiadające np. 0.5 MB+ w opisie). Można połączyć się także z kilkoma hubami, co pozwala zwiększyć liczbę dostępnych plików. Program umożliwia standardowe wyszukiwanie poprzez typ pliku, dostępne jest także ogólne forum (coś w rodzaju czata), na którym można ewentualnie zapytać się o daną rzecz. Oczywiście najlepiej pytać w języku kraju, z którego pochodzi hub lub po angielsku. Jeśli ktoś udzieli odpowiedzi, można podziękować mu na kanale prywatnym.

Co można znaleźć poprzez DC++? To w dużej mierze zależy od huba. Przede wszystkim muzykę, filmy i programy. A po za tym bardzo dużo nikomu niepotrzebnych rzeczy – użytkownicy udostępniają wszystko co się da, aby spełnić wymagania co do ilości udostępnianych plików. Zdarzają się takie kwiatki jak zdjęcia z pierwszej komunii. Niektórzy desperaci udostępniają całe dyski z już zainstalowanymi programami, co często powoduje zamieszanie i zaśmieca wyniki wyszukiwań. Bardzo przydatna jest opcja zawężenia poszukiwań tylko do użytkowników posiadających wolny slot – czyli umożliwiających natychmiastowe rozpoczęcie ściągania. Transfery w DC++ nie porażają. W zależności od huba wynoszą od kilku do kilkunastu Kb/s.

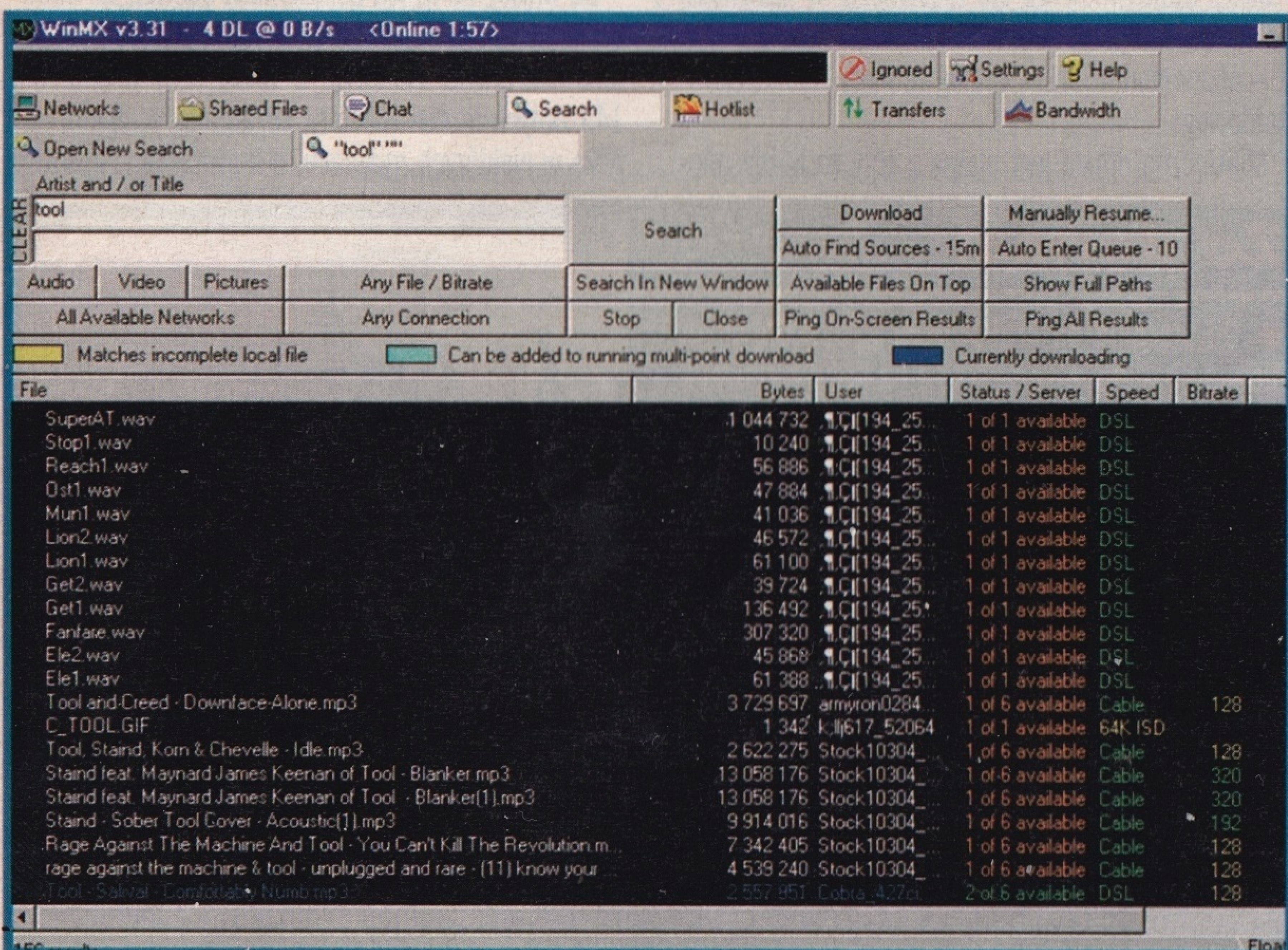
DirectConnect++ 0.301
Dostępny na: Windows XP, Windows 2000, 9x, NT
Strona www: http://dcplusplus.sourceforge.net
Wielkość pliku instalacyjnego: 1.99 MB

eDonkey 2000

Osiołek prezentuje się najskromniej z całego towarzystwa. Oferuje opcję wyszukiwania poprzez typ pliku. Można prowadzić kilka wyszukiwań jednocześnie. Po przejrzeniu dostępnych zasobów otrzymuje się jedynie suche informacje o ilości dostępnych plików oraz o ich wielkości. Imponuje natomiast ilość dostępnych danych. Program obfituje szczególnie w filmy i aplikacje, ale zwolennicy MP3 także powinni poczuć się usatysfakcjonowani. Przeraża jedynie tempo pobierania plików. Często jest to niecały kilobajt, czasami program osiąga kilka kilobajtów. Do bardzo rzadkich przypadków należą sytuacje, gdy prędkość sięgnie kilkanastu Kb na sekundę. Program oferuje ciekawą opcję uwspólniania plików częściowo ściągniętych. Dzięki niej możliwe jest np. pobieranie części filmu od osób, które wciąż są w trakcie jego ściągania. Działa to oczywiście także w drugą stronę, inni użytkownicy mogą pobierać fragmenty plików także od ciebie.

eDonkey 2000 Basic 0.51
Dostępny na: PC (Windows & Linux), Macintosh
Strona www: www.edonkey2000.com
Wielkość pliku instalacyjnego: 1.2 MB

Programy do wymiany danych w sieciach P2P są prawdziwą skarbnicą plików. Bardzo często określoną muzykę bądź filmy można znaleźć tylko poprzez jedną sieć. Dlatego warto używać kilku programów. Co ciekawe, większość z nich nie kłóci się ze sobą, a dysponując w miarę szybkim stałym łączem (np. Neostratą czy dostępem przez kablówkę) można pozwolić sobie na jednoczesne uruchomienie Kazy i np. WinMX. Wprawdzie komputer będzie już całkiem zablokowany – od biedy można będzie sprawdzić pocztę – ale za to wzrośnie ilość pobieranych plików.



n-gage news

Wyniki pierwszego tygodnia sprzedaży N-Gage nie były dla Nokii powodem do radości. Według niezależnych źródeł pierwsze siedem dni zaowocowało opchnięciem 5 tys. egzemplarzy w Stanach i 500 w Wielkiej Brytanii. Nokia nabrała wody w usta i dopiero po jakimś czasie przedstawiła swoje dane: zdaniem producenta N-Gage, w ciągu 2 tygodni sprzedano aż 400 tysięcy egzemplarzy konsolki. Zdaniem analityków liczba ta jest mało realna, lecz Nokia odgraża się, że do końca roku 2004 nabywców znajdzie nawet 9 milionów sztuk jej nowej zabaweczki.

W Polsce jak to w Polsce. Bieda. N-Gage nie wzbudza w naszym kraju wielkich emocji. Sytuacja zapewne ulegnie zmianie, gdy rodzimi operatorzy zaczną oferować konsolę w promocjach. Na Zachodzie już oferują. U nas N-Gage'owy szczyt zacznie się prawdopodobnie w okresie przedświątecznym. Na razie cena oscyluje w okolicach 1600 złotych, w Empiku – 1555 zł. Swoją drogą do Empiku wybrać się warto – w większości salonów ustawiono standy N-Gage z odpalonym TOMB RAIDEREM. Warto wpaść i przyjrzeć się zabaweczce Nokii.

Tymczasem polski oddział Nokii wziął sprawy w swoje ręce i stara się zachęcić klientów do zakupu konsolki. W tym celu zorganizował bardzo ciekawą promocję. Do wygrania jest 500 zestawów, po 2 wybrane gry każdy. Wystarczy, że kupisz Nokię N-Gage i zarejestrujesz się w Club Nokia, a następnie wypełnisz formularz: http://www.nokia.com.pl/nokia/clubnokia/oferty/promocje/n_gage/index.html

W tegorocznej edycji Nokia Game pięćdziesięciu najlepszych graczy otrzyma... konsolki N-Gage. Dodatkowo pierwsza dwudziestka załapie się na 2 wybrane przez siebie gry. Może warto spróbować? Co do Nokia Game... aktualnie do zestawów N-Gage dorzucana jest karta pamięci z grą FLO BOARDING. Naturalnie wszystko w ramach dorocznej zabawy.

N-Gage zbiera bardzo różne recenzje. Powoli wychodzą drobne felery jak choćby resetowanie się zegara telefonu po wyjęciu baterii na dłuższą chwilkę (a robi się to często). Totalną porażką jest fakt, że dostarczony z N-Gage program PC Suite nie obsługuje komunikacji telefonu z komputerem poprzez standardowy kabelek USB. Jedynie Bluetooth. Kpina.

Także dostępne gry wzbudziły raczej umiarkowane emocje. Konsolce wyraźnie brakuje jakiegoś świeżego, napisanego specjalnie dla niej trójwymiarowego tytułu. Konwersje to nie wszystko. Miejmy nadzieję, że sytuacja wkrótce ulegnie zmianie.

Tymczasem, jaka wieść gminna niesie, w Sieci pojawiły się już pierwsze pirackie zrzuty gier, wraz z instrukcjami, jak nagrać je na zwykłą kartę MMC i odpalić na konsolce. Zdaje się, że Nokia pokpiła nieco sprawę zabezpieczeń. Miejmy nadzieję, że kolejne gry będą lepiej zabezpieczone.

Gier jak na lekarstwo, ale scena na N-Gage kwitnie. Jak grzyby po deszczu pojawiają się odtwarzacze wideo, czytniki elektronicznych książek, menadżery plików i inne. Są nawet pierwsze emulatory (C64, MSX, GBC)! N-Gage dostała także port znakomitej przeglądarki internetowej Opera. Tak, wreszcie można przeglądać normalne strony internetowe na ekranie komórki!

SONICN

Dotarła do nas jedna z pierwszych gier na grową platformę Nokii. SONICN to obok TOMB RAIDERA i PANDEMONIUM najbardziej promowany tytuł startowy. Niestety, nie jest to pozycja napisana specjalnie dla N-Gage, ale konwersja SONIC ADVANCE z GBA. Przygody najszybszego jeża świata mają swoich zwolenników na całym globie. Nic dziwnego – seria SONIC to jedne z najoryginalniejszych platformówek. Potwornie szybkie i bardzo efektowne. Niebieski jeż przyspiesza do setki chyba w 4 sekundy, co sprawia, że akcja jest niebywale dynamiczna. Jeśli dodasz do tego wspaniale zaprojektowane, ogromne, wielopoziomowe levele, to moc wrażeń zapewniona. Rampy, pętle, hopki, trampoliny, są tu nawet rurki, na których można walnąć grinda – wszystko w szaleńczym pędzie. Etapy są bardzo różnorodne, a ich wystrój zmienia się jak w kalejdoskopie – tropikalna wyspa, fabryka, lunapark, zimowy krajobraz, ruiny itd. Co drugi poziom jesteśmy zmuszeni sklepać odwiecznego wroga Sonica, czyli złego dr Robotnika. Jak widzisz, nie ma czasu na nudę. Oprócz Niebieskiego Jeża, w grze dostępne są również inne postacie, przyjaciele Sonica: Amy, Tails i Knuckles. Każdy z nich ma nieco inne możliwości, np. Tails potrafi zamienić swój ogon w śmigiełko i udawać helikopter. W porównaniu z edycją GBA, N-Gage'owy SONIC wypada nieco gorzej. Przede wszystkim dźwięk jest gorszej jakości, również animacja nie jest tak płynna, jakbyśmy sobie tego życzyli. Na szczęście o przyczyniu nie ma mowy, niemniej różnica jest zauważalna. SONICN może działać w trybie pełnoekranowym lub z szerokimi marginesami u góry i dołu. W pierwszym wypadku grafika prezentuje się znacznie ładniej, jednak pole widzenia jest mocno ograniczone. W drugim – przeszkadza niewyraźny obraz.. Polecam tryb pełnoekranowy. SONICN to doskonała platformówka, aczkolwiek nie jest to gra, dla której warto kupić zabawkę Nokii. A to tylko z tego powodu, że na kilkakrotnie tańszym GBA prezentuje się ona zwyczajnie lepiej.



Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Którędy do Sieci?
– tańsze połączenia z Internetem

Polskich internautów jest z dnia na dzień coraz więcej. Niestety, wraz ze wzrostem liczby użytkowników nie maleją ceny dostępu do Sieci

Ceny polskiego Internetu należą do najwyższych na świecie. Jednak w najbliższym czasie nie ma co liczyć na ich radykalny spadek ani tym bardziej na wariant estoński, gdzie dostęp do Internetu jest gwarantowany przez konstytucję i gdzie każdy obywatel, jeśli tylko zechce, powinien mieć zapewnione wejście na Infostradę.

Na domiar złego, wszystko wskazuje na to, że po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej ceny mogą jeszcze wzrosnąć, ponieważ w ramach dostosowywania prawodawstwa usługi dostępowe zostaną obłożone 22% podatkiem VAT (zamiast dzisiejszych 7%).

Mimo drożyzny na polskim rynku pojawia się coraz więcej ofert różnorodnego dostępu do Sieci. W tym artykule przedstawimy poszczególne opcje, z których może skorzystać polski internauta.

internet

Centra Sprzedaży · Formy płatności · Program ubezpieczeniowy · dom.aster.pl

Internet: Pakiety, Usługi dodatkowe, Usługi uzupełniające, Cennik, Regulamin · Telewizja · Telefon · Oferta zintegrowana · Programy Premium · Promocje · O ASTER · Kontakt · Program TV

Dostępne pakiety Internetowe

Nasza oferta internetowa skierowana jest do każdego. Dajemy Ci do wyboru kilka pakietów oraz wiele usług dodatkowych, dzięki którym możesz dowolnie stworzyć najlepszy dla siebie dostęp do Internetu.

Nazwa pakietu podstawowego	TwójDom	TwójŚwiat	TwojaFirma
Ściąganie danych	do 512 kb/s [1] + do 128 kb/s	do 1 Mb/s [1] + do 256 kb/s	do 2 Mb/s [1] + do 512 kb/s
Wysyłanie danych[2]	do 96 kb/s[3]	do 128 kb/s	do 128 kb/s
Konta e-mail / Adresy e-mail (aliasy)	3 / 6 (2 na konto)	4 / 8 (2 na konto)	5 / 10 (2 na konto)
Dysk (e-mail + www)	30 MB	30 MB	50 MB
Adres IP	Adres IP z klasy publicznej lub prywatnej		
Max. liczba komputerów	2	5	31
Abonament miesięczny	118,99 zł	179 zł	569 zł

1 - oddzielne pasmo dla zasobów lokalnych ASTER i wyznaczonych sieci
2 - parametry te można zwiększyć aż do uzyskania symetryczności łącza ASTER. Więcej na stronie usługi dodatkowe
3 - w ramach Oferty Zintegrowanej w połączeniu z telewizją kablową w pakiecie Basic lub Basic Zielony

Pakiet TwójDom i TwójŚwiat to pakiety skierowane do osób, które dotychczas korzystały z Internetu poprzez dial-up lub poza domem: w pracy, w szkole lub na uczelni. To także znakomity początek wspaniałej przygody z Internetem.

TwójDom

chello

o chello • dlaczego chello • usługa chello • zamów chello
chello classic | chello plus | ceny | wymagania sprzętowe | FAQ

Wszystkie ceny podane są w PLN i zawierają VAT

	Mieszkania w domach wielorodzinnych oraz domy jednorodzinne z doprowadzoną instalacją catv	
chello classic	obecni klienci	nowi klienci
pakiet chello: abonament zawiera opłatę za Internet i Telewizję Kablową	179	179
solo chello: abonament zawiera opłatę tylko za Internet	149	149
instalacja	245	299

Czy chello jest dostępne w mojej okolicy?
Żeby sprawdzić - wpisz swój adres
ulica
numer domu
miasto

Modem

Większość polskich użytkowników Netu wciąż korzysta z wolnych łączy telefonicznych. Nie trzeba chyba rozpisywać się o wadach połączeń dial-up. Internet przez modem jest wolny, drogi i niebezpieczny (dialery). Jedyną zaletą takiego rozwiązania jest jego dostępność na terenie całego kraju. Dla mieszkańców mniejszych miejscowości modem jest jedynym sposobem na korzystanie z internetowych zasobów.

Do niedawna monopolistą na rynku usług internetowych była ciesząca się fatalną opinią TP S.A. Od około roku internauci mogą jednak wybierać spośród kilku numerów dostępowych. Pierwszym niezależnym dostawcą, który z wielką werwą zaczął walczyć o nowych klientów, była znana wszystkim internautom firma Onet.pl. Cena połączeń z numerem OnetKonekt 020 95 80 jest taka sama, jak w przypadku numeru 020 21 22 (numer TP S.A). Utrzymane zostały także podziały czasowe: od godziny 6 do godziny 18 jeden impuls jest naliczany co 3 minuty połączenia, natomiast w dni wolne od pracy oraz w dni powszednie od godziny 18 do 6 – impuls jest naliczany co 6 minut. Cena za jeden impuls różni się w zależności od posiadanego pakietu telefonicznego TP S.A. Do korzystania z numeru OnetKonekt zachęcają dodatkowe usługi: specjalny dostęp do serwera gier, darmowy streaming – możliwość oglądania w Internecie TVN 24, konto e-mail oraz WWW o bogatszych niż darmowe opcjach. Poza tym Onet.pl oferuje użytkownikom OnetKonekt preferencyjny lub nawet darmowy dostęp do płatnych serwisów oraz zniżki na płatne produkty portalu.

Instalujemy OnetKonekt

Możesz skorzystać z posiadanego już połączenia z Internetem, wejść na stronę http://konekt.onet.pl i nacisnąć przycisk „Zainstaluj". Następnie postępuj zgodnie z bardzo krótką i prostą instrukcją.

Możesz także ręcznie skonfigurować połączenie (dokładną instrukcję dla różnych systemów operacyjnych znajdziesz na stronie http://konekt.onet.pl), wpisując do niego numer 020 95 80 oraz login „ppp" i hasło „ppp".

Trzeci sposób to skorzystanie z „Konektora" – specjalnego programu do łączenia się z Internetem, który poza tym ma szereg innych użytecznych funkcji (na przykład skaner antywirusowy).

Co na to TP S.A.?

Nasz etatowy monopolista również jakby się zreflektował i zrozumiał, że na Internecie można nieco zarobić. W związku z tym jakiś czas temu przygotował całkiem interesującą ofertę w postaci Pakietów Internetowych.

Pakiety Internetowe TP to komfort stałej liczby godzin dostępu do Internetu za ustaloną z góry opłatą. Pora dnia i dzień tygodnia nie gra roli – dopóki nie wyczerpie się limit czasowy, zawsze obowiązuje ta sama cena. Z usługi mogą skorzystać abonenci planów taryfowych Aktywnego i Standardowego oraz użytkownicy usługi ISDN Octopus S. W skład każdego pakietu wchodzi:

– dostęp do sieci Internet,

– aplikacja dostępowa ułatwiająca korzystanie z zasobów Sieci,

– skrzynka poczty elektronicznej o pojemności 10 MB,

– całodobowa pomoc konsultantów Contact Center pod numerem telefonu 0 801 321 123

W ramach Pakietów Internetowych TP S.A. oferuje cztery warianty usługi:

PAKIET 5 – pięć godzin w Sieci za 14 złotych miesięcznie.

PAKIET 15 – to piętnaście godzin surfowania po Internecie za 37 złotych miesięcznie.

PAKIET 30 – trzydziestogodzinny dostęp do interaktywnej Sieci za 64 złotych miesięcznie.

PAKIET 45 – korzystasz z Internetu przez czterdzieści pięć godzin za 85 złotych miesięcznie.

Po przekroczeniu limitu godzin opłaty są naliczane:

– abonentom łączy analogowych – według cennika Pakietu Standardowego lub Aktywnego, w zależności od wybranego przez abonenta Pakietu;

– abonentom ISDN – według cennika Pakietu Standardowego.

Miesięczna opłata jest płatna z góry za każdy miesiąc świadczenia usługi. Limity czasu określone dla każdego Pakietu obejmują rzeczywisty czas połączeń z dokładnością co do sekundy. Niewykorzystany limit godzin w ramach Pakietu Internetowego w danym miesiącu nie jest przenoszony na następny miesiąc. Jeśli jesteś zainteresowany wykupieniem któregoś z Pakietów, zadzwoń czym prędzej do najbliższego biura TP S.A. lub zajrzyj na stronę http://www.tpsa.pl.

Neostrada

Dla bardziej wymagających użytkowników TP S.A. przygotowała interesującą ofertę szerokopasmowego dostępu do Internetu w technologii ADSL (ang. Asymmetric Digital Subscriber Line). Neostrada, bo o niej tu mowa, pozwala na pobieranie danych z szybkością do 512 kb/s. Do transmisji danych wykorzystywane są tradycyjne łącza telefoniczne. Dzięki asymetrycznemu przesyłowi pakietów (połączenie od użytkownika do serwera odbywa się z mniejszą prędkością) możliwe jest osiągnięcie dużo większych prędkości ściągania danych. Technologia ADSL pozwala również na jednoczesne korzystanie z Internetu i telefonu.

Co więcej, do końca października obowiązuje atrakcyjna promocja. W tym czasie instalacja Neostrady będzie kosztowała złotówkę, a miesięczny abonament 149 złotych brutto. Niestety, Neostrada dostępna jest tylko w niektórych miastach, a na instalację zestawu

Za darmo!

■ Od sierpnia na krakowskim Rynku Głównym można bezpłatnie korzystać z bezprzewodowego dostępu do Internetu. Potrzebny jest tylko przenośny komputer wyposażony w kartę WiFi. Specjalna antena, którą umieszczono na Wieży Ratuszowej, obejmuje swym zasięgiem płytę rynku oraz ogródki znajdujących się dookoła kawiarni. Jeśli chcesz za darmo surfować po Sieci, jedź do Krakowa!

■ Za darmo dostęp do Internetu chcą także oferować restauracje Pizza Hut. Tu również trzeba mieć komputer wyposażony w kartę WiFi, jednak niezbędny do korzystania z Sieci sprzęt będzie można wypożyczać na miejscu.



Tekst: Alexander Winciorek

Sieć z gwiazd?

Ciekawym rozwiązaniem proponowanym przez Onet.pl jest przyspieszenie ściągania danych z Sieci za pomocą satelity.

Za 79 złotych miesięcznie możesz zwiększyć prędkości w kierunku serwer-użytkownik do 200 kb/s. Jak to działa? Przede wszystkim potrzebne są dwa kanały transmisji danych. Pierwszy to kanał zwrotny, którym użytkownik wysyła dane (tzw. „zapytania o dane"). Najczęściej rolę tę pełni modem podłączony do zwykłej linii telefonicznej.

Drugi to kanał satelitarny, przez który użytkownik otrzymuje dane z wykorzystaniem bardzo szybkiej transmisji satelitarnej, pozwalającej nawet na 10-krotne przyspieszenie pobierania danych (w porównaniu do tradycyjnego połączenia modemowego dial-up).



Koszt instalacji usługi to 199 złotych. Więcej informacji: http://konekt.onet.pl/satelita/

trzeba trochę poczekać (lub zamówić zestaw do samodzielnej instalacji). Więcej informacji na stronie http://www.neostrada.pl.

TV kablowa

Bardzo popularnym sposobem łączenia się z Internetem jest stałe łącze oferowane przez lokalnego operatora telewizji kablowej. Zalety takiego rozwiązania to stosunkowo szybki transfer danych, w większości przypadków wynoszący 128 kb/s, wolna linia telefoniczna oraz umiarkowana cena (miesięczny abonament to wydatek rzędu 80-300 złotych, w zależności od szerokości łącza). Największymi polskimi operatorami telewizji kablowej oferującymi dostęp do Sieci są Aster (dawna AsterCity) i UPC. Niestety, działają oni tylko w największych miastach Polski. Mieszkańcom mniejszych miejscowości nie zawsze oferowane są podobne możliwości. Niemniej jednak dostęp za pośrednictwem kablówki szybko się rozpowszechnia i coraz więcej nawet niewielkich operatorów oferuje usługi dostępowe. Ilość tego rodzaju podłączeń do Sieci szacuje się na około 50 tysięcy stacji roboczych. Opłata instalacyjna, w zależności od sieci, wynosi 300 - 500 zł (lub nawet mniej w ramach różnorodnych promocji). Więcej informacji: http://www.upc.pl, http://www.aster.pl lub w biurach obsługi twojego operatora.



Sieć bez kabla

W niektórych miastach Polski (Warszawie, Krakowie, Poznaniu, Trójmieście i we Wrocławiu) można skorzystać z bezprzewodowego dostępu do Internetu dzięki łączności opartej na strukturze stacjonarnych bezprzewodowych pętli lokalnych (WLL – Wireless Local Loop). Usługę taką oferuje firma Tele2. Abonament miesięczny za współdzielone między trzech lub czterech użytkowników łącze o przepustowości 128 kb/s to wydatek rzędu 109 złotych miesięcznie. Większa ilość użytkowników równa się (do pewnego momentu) mniejszy abonament. Pięciu do siedmiu użytkowników podzieli się 256 kb/s i każdy z nich zapłaci 79 złotych miesięcznie. Dla ośmiu i dziesięciu użytkowników przewidziane jest 512 kb/s również za 79 złotych.

Na listach dyskusyjnych nieustannie trwają spory o jakość usług oferowanych przez Tele2. Użytkownicy (dokładna ich liczba jest znana tylko firmie) skarżą się przede wszystkim na niestabilność systemu i wolny transfer, który nigdy nie osiąga wartości maksymalnych. Choć są też oczywiście klienci zadowoleni z usługi. Więcej informacji na stronie: http://www.tele2.pl.

SZUKAJ
Strona główna | Internet | Rozwiązania dla biznesu | O nas

Jesteś w: Strona główna › Internet

· Pakiety internetowe TP
· Dostęp ogólnopolski
· Neostrada
· SDI - Stały dostęp do Internetu
· Co nowego w TP?

Przydatne strony
· Regulamin oraz cenniki połączeń i usług
· Jak opłacić rachunek telefoniczny TP?
· Kalkulator połączeń
· Placówki TP
· Połączenia miedzymiastowe
· Połączenia

Internet

Zobacz naszą ofertę w zakresie sposobów łączenia się z Internetem. Od najprostszych, przeznaczonych dla początkujących użytkowników globalnej sieci, po zaawansowane pozwalające skorzystać ze wszystkich możliwości jakie daje Internet.

Promocja Neostrady - Aktywacja i test za 1,07 zł z VAT!



Tylko teraz Klienci mogą testować Neostradę przez 30 dni za symboliczną złotówkę. Po miesiącu będą mogli zrezygnować z usługi nie ponosząc dodatkowych kosztów. › **więcej**

Dostęp ogólnopolski



To prosty sposób na surfowanie, dla początkujących użytkowników Internetu. Wystarczy połączyć się z numerem 0 20 21 22. › **więcej**

Pakiety internetowe TP



Z pakietami internetowymi TP wiele zaoszczedzisz. Wybierz odpowiedni dla swoich potrzeb pakiet, a zaoszczędzisz w porównaniu ze zwykłym łączem dial-up. Aktywacja usługi jest bezpłatna, a z góry ustalony miesięczny abonament umożliwi Ci dostęp do Internetu po jeszcze niższych kosztach. Teraz mozesz zamówic pakiety równiez przez Internet wypelniajac formularz › **więcej**

SDI - Stały dostęp do Internetu

Usługi bezprzewodowe świadczą również mniejsi, lokalni operatorzy. Ofert szukaj w prasie lokalnej lub w Googlach (http://www.google.com, wpisz hasło: radiowy Internet oraz nazwę swojej miejscowości).

Elektryczny Internet

Jednym z bardziej obiecujących sposobów łączenia się z Siecią jest dostęp uzyskiwany za pomocą gniazdka elektrycznego i specjalnego urządzenia dostępowego.

PLC, czyli Power Line Communications, to technologia, która pozwala wykorzystać do przesyłania danych istniejące sieci energetyczne.Technologia taka od jakieś czasu testowana jest w kilku zakładach energetycznych na terenie Polski, a od niedawna można skorzystać z takiego sposobu łączenia się z Internetem w niektórych dzielnicach Krakowa. Internet z gniazdka jest kilka razy szybszy niż przy wykorzystaniu modemu analogowego (średni transfer 200 kb/s).

Świadcząca takie usługi firma Pattern Communications oferuje swoim klientom cztery pakiety taryfowe zróżnicowane w zależności od ilości pobieranych danych. Najtańszy abonament kosztuje niewiele ponad 20 złotych i pozwala na ściągnięcie 100 MB miesięcznie. Najdroższa opcja pozwala na pobranie 10 GB danych za 105 złotych. Do opłat abonamentowych należy również doliczyć opłaty za dzierżawę urządzenia dostępowego (20 złotych) oraz opłatę instalacyjną i aktywacyjną (razem 105 złotych). Więcej informacji na stronie http://pattern.pl.

Ustawienia modemu

Porty COM. Diagnostykę modemu zacznij od sprawdzenia ustawienia portów COM, ponieważ tutaj często zdarzają się błędy. Na wielu komputerach, mimo poprawnej instalacji modemu, przepustowość portów COM jest ustawiona na poziomie 9600 kbps, podczas gdy zainstalowany modem oferuje dużo większe możliwości. Dlatego właśnie dla używanego przez modem portu komunikacyjnego należy ustawić przepustowość maksymalną. Aby zmienić ustawienia portu (pokazane na przykładzie Windows XP) wybierz „Panel sterowania/System" i wejdź do zakładki „Sprzęt", a następnie uruchom „Menadżera urządzeń". Znajdź kategorię „Porty" (COM i LPT) i kliknij dwukrotnie na port komunikacyjny wykorzystywany przez modem (jeżeli nie jesteś pewny, z którego portu korzysta modem, możesz poniższe zmiany wprowadzić dla każdego portu komunikacyjnego COM). W zakładce „Ustawienia portu" znajduje się opcja „Liczba bitów na sekundę". Ustaw dla niej wartość maksymalną – 115 200. W opcji „Sterowanie przepływem" ustaw parametr „Sprzętowe".

Bufory FIFO. Kolejny etap to przejście do ustawień zaawansowanych. W tym celu kliknij na przycisk „Zaawansowane". Zaznacz opcję „Użyj buforów FIFO". Suwaki buforów wejścia/wyjścia ustaw na najwyższe wartości.

Sterowniki. Często podczas instalacji modemu system Windows nie potrafi prawidłowo rozpoznać urządzenia i instaluje do niego sterowniki standardowe. W takiej sytuacji modem będzie co prawda realizował połączenia, lecz nie będzie korzystał z jego funkcji sprzętowych (kompresja i korekcja błędów) oraz pełnej szybkości transmisji. Ogranicza to znacznie możliwości sprzętu, dlatego pamiętaj, aby zawsze instalować najnowsze wersje sterowników oferowanych przez producenta twojego modemu. Odpowiednie plik znajdziesz na firmowej stronie internetowej.

Wady i zalety

TP S.A.: modem

+ Najpopularniejsza i najbardziej dostępna metoda łączenia się z Siecią
+ Niewielkie koszty modemu (od około 50 zł)
– Niska prędkość połączenia
– Kiepska ochrona przed tzw. „dialerami".
– Wysoka cena, zwłaszcza w wypadku częstszego korzystania z Sieci
– Blokowanie telefonu w czasie surfowania

TP S.A.: pakiety

+ Niższe koszty korzystania z Sieci
+ Łatwa dostępność usługi
+ Darmowe konto pocztowe
– Wszystkie wady dostępu modemowego
– Niewykorzystane minuty przepadają
– Nie można kupić kilku pakietów w czasie jednego okresu rozliczeniowego
– Nienormalnie wysokie ceny pakietów dla osób korzystających z najtańszych abonamentów TP S.A.

TP S.A. Neostrada

+ Szybkie, wydajne, stałe łącze
+ Darmowe konto pocztowe
– Wysoka cena usługi
– Konieczność jednoczesnego płacenia za zwykły abonament telefoniczny
– Mała dostępność usługi

Telewizja kablowa

+ Szybkie, wydajne, stałe łącze
+ Darmowe konto (konta) pocztowe
+ Dodatkowe usługi (ochrona firewallem, zwiększony transfer, publiczne IP i inne)
+ Zniżki przy korzystaniu z oferty TV kablowej
– Cena usługi mogłaby być niższa
– Mała dostępność usługi
– „Pułapki" w regulaminie korzystania z usług u niektórych operatorów

Dostęp radiowy

+ Szybkie, wydajne, stałe łącze
+ Darmowe konto (konta) pocztowe
+ Dodatkowe usługi (ochrona firewallem, zwiększony transfer, publiczne IP i inne)
– Wysokie ceny usług
– Przy większej liczbie użytkowników gorsze parametry łącza
– Mała dostępność usługi

Dostęp „elektryczny"

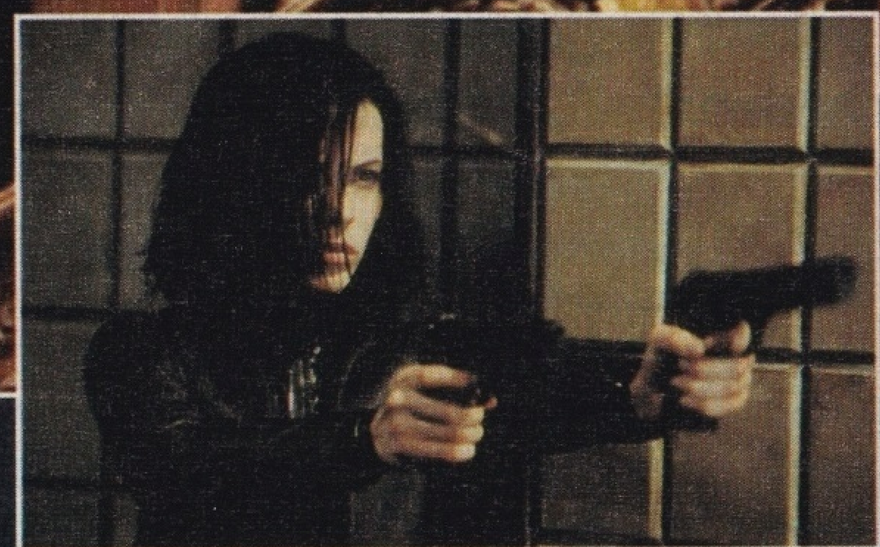
+ Szybkie, wydajne, stałe łącze
– Wysokie ceny usług
– Limity w ilości pobieranych z Sieci danych
– Bardzo mała dostępność usługi

OnetKonekt – modem

+ Lepszej jakości łącza
+ Dodatkowe usługi (konto e-mail itp.)
– Takie same ceny usług jak w TP S.A.
– Konieczność płacenia zwykłego abonamentu

Underworld





Szekspirowski dramat „Romeo i Julia" w wersji wampirycznej. Wyobraź sobie, że od tysięcy lat wśród ludzi żyją wampiry. Osobnicy ci wyglądają tak samo jak my, zwykli obywatele, tyle że są znakomicie wykształceni, niezwykle inteligentni i na swój sposób fascynujący. Niezwykle trudno oprzeć się ich zniewalającemu urokowi i gracji, płynności, miękkości ruchów. Oprócz nich świat zamieszkują wilkołaki. Ród Lycanów cechuje prostota, ogromna siła i... nienawiść do wampirów. Nic dziwnego, że obie rasy od lat toczą ze sobą wojnę. Potajemnie. Tak, aby ludzie się nie kapnęli.

W „Underworld" dość naciągany punkt wyjścia dość szybko zamienia się w sprawnie opowiedzianą historię miłosną. Oto Selena (w tej roli Kate Beckinsale), młoda wojowniczka z klanu wampirów dowiaduje się, że wilkołaki planują dorwać pewnego człowieka. Postanawia wyruszyć jego tropem i... chyba się trochę zakochuje. Przy okazji broni Michaela (Scott Speedman) przed zakusami porywaczy-morderców. Wpada też na trop wielkiej afery, która doprowadzić może do załamania równowagi pomiędzy wampirami a wilkołakami. Okazuje się bowiem, że w pewnym „laboratorium" trwają prace nad stworzeniem superrasy, posiadającej wszystkie zalety obu gatunków, ale pozbawionej ich wad...

Film broni się niesamowitym klimatem oraz gotycką scenografią. Nastrój potęgują też efektowne wizualnie walki i złożony scenariusz, pełen rozbiegających się tropów oraz oryginalnych postaci. Oglądając „Underworld", wielu graczy będzie miało wrażenie, że to BLOODRAYNE przeniesiona na duży ekran. I owszem, firma Majesco sprzedała prawa do ekranizacji swego przebojowego programu, lecz to jeszcze nie ten film...

Gdzie jest Nemo

Po sukcesie „Toy Story" i „Potworów i spółki" studio Pixel stworzyło kolejną komputerową animację, ponownie podnosząc poprzeczkę w dziedzinie filmów animowanych.



„Gdzie jest Nemo?" jest typową disneyowską produkcją familijną o miłości ojca (Merlin) do syna (Nemo). Pewnego dnia Nemo zostaje złapany przez nurka i umieszczony w sklepie zoologicznym. Nadopiekuńczy i sfrustrowany Merlin wyrusza w wielką oceaniczną podróż, by uwolnić syna. Przez całą drogę towarzyszy mu zwariowana ryba cierpiąca na poważną chorobę umysłową. Schorzenie objawia się tym, że zapomina się o wszystkim, co wydarzyło się ledwie 3 minuty wcześniej.

Co może widza w filmie o rybie zaciekawić i rozśmieszyć? Zapewne grupa anonimowych mięsożerców, której dowódcą jest paskudny rekin, a także postać żółwia tak wyluzowanego, jakby był



cały czas na haju. Niepodważalnym atutem filmu jest polska wersja językowa. Głównemu bohaterowi głosu użyczył Olaf Lubaszenko. Jego kreacja jest dobra, jednak nie przejdzie do historii tak jak rola Jerzego Stuhra w „Shreku". W „Gdzie jest Nemo?" trudno znaleźć coś szczególnie oryginalnego, jest to raczej zlepek sprawdzonych już dowcipów. Jednak najmłodszym widzom film powinien się spodobać.

SWAT: Jednostka specjalna

Policyjny thriller w doborowej obsadzie, jeden z kilkunastu filmów, które w tym roku zarobiły w USA ponad 100 milionów dolarów. To znacząca suma – co ciekawe, tyle samo może zarobić śmiałek, który pomoże groźnemu mafioso wydostać się z łap policji. Nic dziwnego, że sąd przydziela przestępcy przymusową opiekę w postaci niewielkiego oddziału SWAT. Obok doskonale znanego polskim widzom Samuela L. Jacksona jego członkami zostają: robiący błyskawiczną karierę aktor Colin Farrell („Telefon", „Raport mniejszości") oraz Michaelle Rodriguez, jedna z dziewczyn występujących w „Resident Evil"...



Amerykańscy widzowie byli zachwyceni tempem, w jakim toczy się akcja. Krytycy docenili grę aktorów oraz trzymający się kupy scenariusz. Reżyser mówił o nim: „Tworząc teksty dysponowaliśmy wiedzą jeszcze większą niż prawdziwi członkowie SWAT. Ponadto dokładnie sprawdziliśmy, czy wszystko, co będzie widać na ekranie, jest możliwe do wykonania. Wymyśliliśmy sobie na przykład, że na moście wyląduje odrzutowiec. Od razu zadzwoniliśmy do federacji lotniczej oraz do producenta tego



rodzaju samolotów. Potwierdzili nasze obserwacje. Zatrudniliśmy też wielu specjalistów, którzy uwiarygodnili nasze założenia. I tak naprawdę wszystko, co zobaczycie w SWAT, jest całkowicie możliwe."

Perker Posey w Blade 3

Do obsady „Blade: Trinity" dołączył ostatnio Parker Posey. Ma on zagrać wampira, więcej szczegółów na razie nikt nie chce zdradzić. W trzeciej części pogromca wampirów (Wesley Snipes) będzie musiał zmierzyć się z przywróconym do życia, najpotężniejszym wampirem świata – Drake'm. Wróg ten za pomocą specjalnego wirusa chce wytępić wszystkich krwiopijców stojących mu na drodze.



GTA na ekranie

Studio Paramount zakupiło prawa do ekranizacji kultowej już gry Rockstar Games GRAND THEF AUTO: VICE CITY. Reżyserem projektu ma zostać Uwe Boll („Alone in the dark"), zaś główna rola przypadnie Rayowi Liottcie. Aktor ten brał udział w pracach nad grą – dubbingował głównego bohatera.

Ponownie XXX

Rob Cohen rozważa propozycję wyreżyserowania drugiej części komedii sensacyjnej „xXx". Na przeszkodzie stoi jego kontrakt z firmą Columbia Pictures, dotyczący filmu akcji pt. „Stealth". Gdyby Rob był zbyt zajęty, chęć wyreżyserowania szpiegowskiego thrillera wyraził Lee Tamahori („Śmierć nadejdzie jutro"). No panowie, kto pierwszy, ten lepszy!

Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński

Zdjęcia: Formu Film Poland, UIP, Best Film

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG841244E13**).

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

ALCATEL: OT 535; MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE; MOTOROLA: C350, 722, 722i; NOKIA: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6600, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-GAGE; SAGEM. MYX5, MYX6; SAMSUNG: C100, V200; SIEMENS: M55, S55, SL55;SONY ERICSSON: T68i, T300, T310, T610

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

ALCATEL: OT 511, OT 512, OT 715; NOKIA: 3100, 3300, 3510(i), 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-GAGE; MOTOROLA: C330, T720(i), T722(i); SIEMENS: C55, S55, SL55, M55; SONY ERICSSON: T300, T310, T610, P800; SAMSUNG: SGH-C100, SGH-N600, SGH-N620, SGH-S100, SGH-T100, SGH-T700, SGH-V100, SGH-V200

50 Cent, 21 Questions - K887625E13
50 Cent, Gotta Make It To Heaven - K970345E13
50 Cent, In Da Club - K808452E13
50 cent, P.I.M.P. - K974322E13
50 cent, Patiently Waiting - K974327E13
50 Cent, What Up Gansta - K970602E13
Alizee, Jen ai marre - K834270E13
Big Cyc, Dres - K884273E13
Big Cyc, Każdy facet to świnia - K671731E13
Big Cyc, Świat według Kiepskich - K659874E13
Blur, Out of Time - K968138E13
Bomfunk MC's, Freestyler - K671713E13
Borysewicz, Kukiz, Bo tutaj ... - K795185E13
Busta, M.Carey, I Know What You Want - K887627E13
Dave Gahan, Dirty Sticky Floors - K887630E13
DJ Bobo, Chihuahua - K884271E13
DJ Quicksilver, Free - K974349E13
Eminem, Without Me - K664820E13
Evanescence, Bring Me To Life - K887631E13
Ewelina Flinta, Żałuję - K841063E13
Film: Desperado - K663480E13
Film: Kiler - K663475E13
Film: Mission Impossible - K752942E13
Groove Coverage, God is a girl - K970109E13
Jeanette, Rock My Life - K970353E13
Jennifer Lopez, I'm Glad - K974324E13
Kate Ryan, Desenchantee - K795316E13
Kate Ryan, Libertine - K834273E13
Kreskówka, Shrek - K834268E13
Krzysztof Skiba, Każdy coś ma - K970587E13
Linkin Park, Faint - K974328E13
Madonna, American Life - K970612E13
Metallica, Nothing Else Matters - K967773E13
Metallica, St. Anger - K887638E13
Missy Elliott, 4 My People - K974339E13
Peja, Głucha noc - K939083E13
Pudelsi, Wolność Słowa - K974318E13
Ricky Martin, Jaleo - K967771E13
Robbie Williams, Something beautiful - K970601E13
Robert Miles, Children - K887629E13
Rocky, Eye of the Tiger - K671708E13
Scooter, Nessaja - K849157E13
Scooter, Weekend - K849798E13
Sean Paul, Get Busy - K887641E13
Sean Paul, Give me the light - K887643E13
Snap, Rhythm is a dancer - K841065E13
Snoop Dogg, Beautiful - K974314E13
Sonique, Can't Make Up My Mind - K974315E13
Tatu, Nas ne dogoniat - K657648E13
Vanessa Paradise, Joe le Taxi - K671727E13

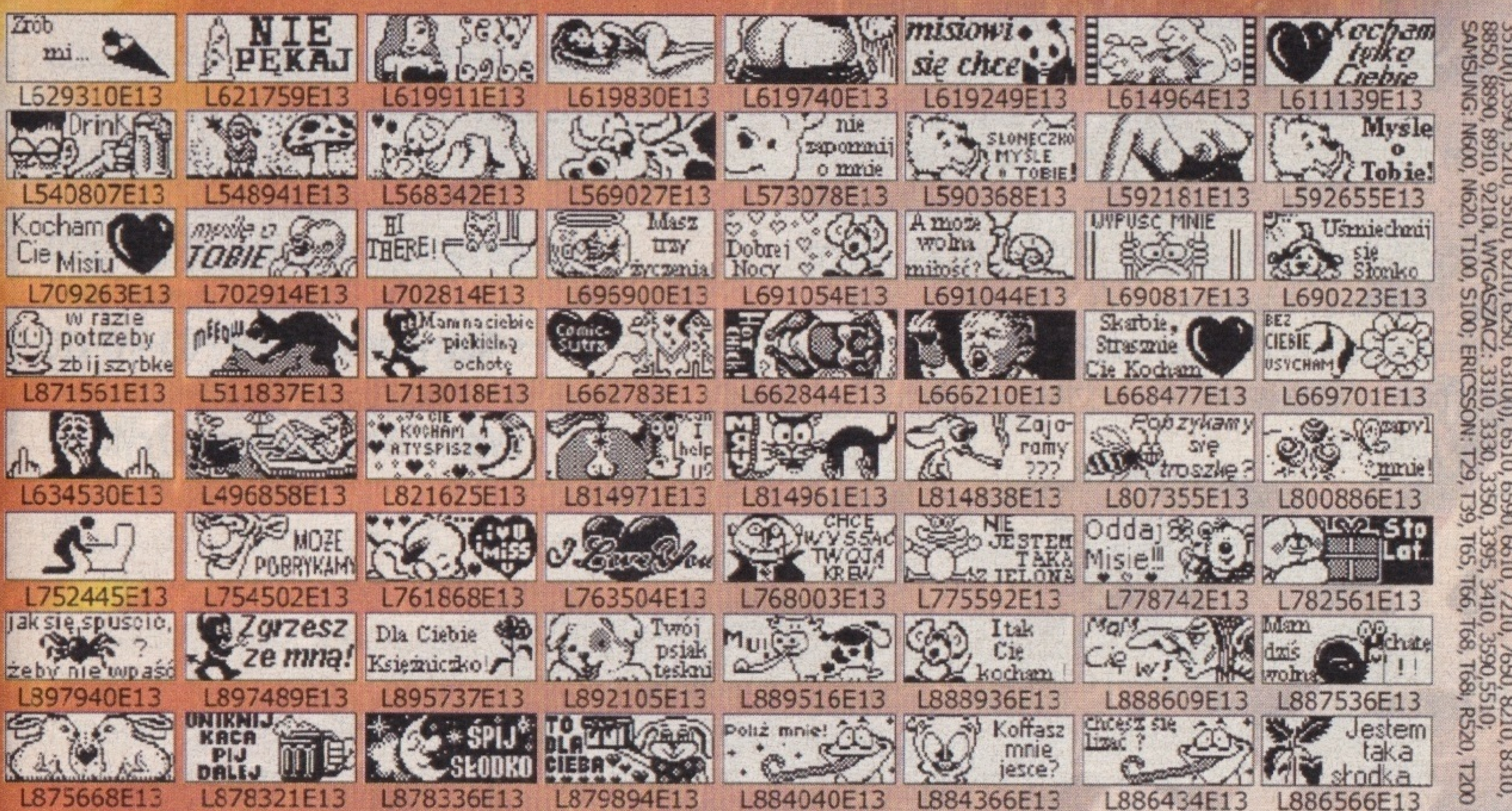
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. **AP808452E13**
ALCATEL OT 535: ZAMIAST "K" WPISZ "AM", NP. **AM808452E13**
SAMSUNG: ZAMIAST "K" WPISZ "SA", NP. **SA808452E13**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. **SE808452E13**
NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP. **K808452E13**
SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. **SP808452E13**
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP. **MP808452E13**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA.ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:K671731E13**).

Otrzymasz zakładkę WAP z którą należy się połączyć i pobrać dzwonek.

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



SIEMENS: C45, S45, SL45(i), ME45, M50, MT50 NOKIA - SMS GRAFICZNY: 3395, 3410, 3510(i), 3590, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310(i), 6510, 6590, 6610, 7210, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210, WYGASZACZ: 3310, 3330, 3350, 3395, 3410, 3590, 5510; SAMSUNG: N600, N620, T100, S100; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, T200

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660E13**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660E13**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660E13**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660E13**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660E13**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660E13**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, ALCATEL, SONY ERICSSON, SAMSUNG

MOTOROLA: T191, T192, T280, A008; SIEMENS: SL42, C45, C55, S45, SL45(i), S45, ME45, M50; MITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE; NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 7110, 7210, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i; SENDO: P200; SAGEM: WSZYSTKIE; SAMSUNG: SGH-C100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R200s, SGH-R210s, SGH-S100, SGH-T100, SGH-T700, SGH-V100, SGH-V200

2 Pac, California Love - T636376E13
50 Cent, In Da Club - T852114E13
Afroman, Because I got high - T659772E13
Alizee, Jen ai marre - T845951E13
Bajm, Mysli i słowa - T927001E13
Big Cyc, Dres - T959433E13
Big Cyc, Każdy facet to świnia - T643792E13
Big Cyc, Świat według Kiepskich - T591277E13
Bobby McFerrin, Don't Worry Be Happy - T564296E13
Bomfunk MC's, Freestyler - T523506E13
Borysewicz, Kukiz, Bo tutaj jest jak jest - T822808E13
Busta, M. Carey, I Know What You Want - T927004E13
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001E13
DJ Bobo, Chihuahua - T843369E13
Eminem, Without Me - T613894E13
Evanescence, Bring Me To Life - T926999E13
Ewelina Flinta, Żałuję - T830955E13
Film: Beverly Hills Cop - T653933E13
Film: Desperado - T591282E13
Film: James Bond - T412153E13
Film: Kiler - T595444E13
Film: Mission Impossible - T668068E13
Film: Ojciec chrzestny - T30704E13
Film: Ostatni Mohikanin - T639830E13
Film: Rocky: Eye Of Tiger - T576914E13
Film: Shrek - T582747E13
Film: Terminator - T582744E13
In-Grid, In Tango - T834992E13
Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T847185E13
Kate Ryan, Desenchantee - T742315E13
Kate Ryan, Libertine - T847198E13
Kayah, Testosteron - T946359E13
Kreskówka: Gumisie - T732064E13
Kreskówka: Sąsiedzi - T820735E13
Las Kerchup, Asereje - T662348E13
Leszcze, Kombinuj - T927002E13
Linkin Park, Faint - T927005E13
Linkin Park, Somewhere I Belong - T912524E13
Los Del Rios, Macarena - T646717E13
Łzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994E13
Members of Mayday, 10 in 01 - T732073E13
Metalica, Enter Sandman - T363484E13
Metallica, St. Anger - T926998E13
Natasha St-Pier, Nos rendez-vous - T950577E13
Natasha St-Pier, Tu Trouveras - T946373E13
Nirvana, Come As You Are - T811118E13
Peja, Głucha Noc - T965026E13
Scooter, Weekend - T847193E13
Sean Paul, Get Busy - T927007E13
Serial: Czterej pancerni i pies - T919F97E13
Serial: Przyjaciele - T552310E13
Serial: Stawka większa niż życie - T949102E13
Serial: Twin Peaks - T859435E13
Simon & Gartfunkel, El Condor Pasa - T740457E13

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T852094E13**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H852094E13**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J852094E13**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U52094E13**
MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI852094E13**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD852094E13**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM852094E13**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062E13**).

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, M(T)50, C55, S55; ALCATEL: OT511, OT512, OT715; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68(i), R520, R600, T200, T300, P800



ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111E13**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P651111E13**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111E13**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A651111E13**).

SMS - GŁOSOWY

ZASKOCZ ZNAJOMYCH I WYŚLIJ SMS NA TELEFON STACJONARNY!

WYŚLIJ SMS NA NR **7228** O TREŚCI SBS.E13:NR_STACJONARNEGO:TREŚĆ_SMSA (NP. **SBS.E13:225551122: ZAPRASZAM NA IMPREZE O 21:30. BEDZIESZ?**)

PAMIETAJ, ŻE NUMER TELEFONU STACJONARNEGO NALEŻY PODAWAĆ WRAZ Z NUMEREM KIERUNKOWYM NP.: **225551122**

GRY JAVA NR 7928

UWAGA!!!

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!

Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz takie połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcjei zastosuj się do nich.

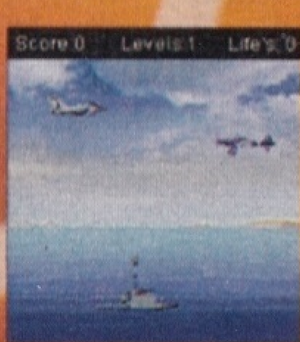
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ **NUMER GRY Z ODPOWIEDNIMI LITERAMI**
JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JVNE64E13**).

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVND**" NP. **JVND64E13**
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNA**" NP. **JVNA10E13**
NOKIA SERIA 30: (3510i, 3530, 3560, 8910i (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNE**" NP. **JVNE64E13**
NOKIA SERIA 40: (3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 (128x128)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNB**" NP. **JVNB64E13**
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650 (176x208)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVNS**" NP. **JVNS64E13**
SIEMENS COLOR: (S55, SL55, M55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVSC**" NP. **JVSC67E13**
SAMSUNG C100: PODAJ NUMER Z LITERAMI "**JVSE**" NP. **JVSE72E13**



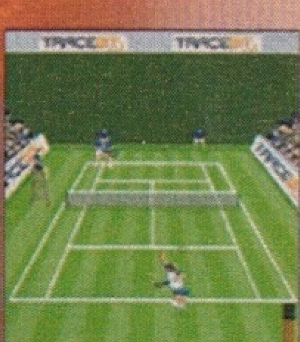
WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

Air Raid



Numer gry: **102E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

Tennis Champion



Numer gry: **100E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Gem Jam



Numer gry: **72E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SAMSUNG C100

Magic Elements



Numer gry: **70E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

City Knights



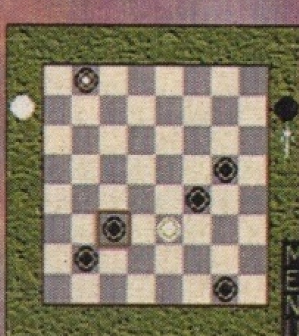
Numer gry: **85E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

Qbloxx



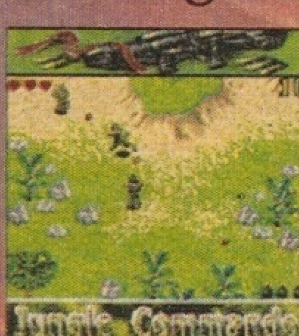
Numer gry: **97E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30

Warcaby



Numer gry: **10E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

Jungle Commando



Numer gry: **64E13**
Gra dostępna na telefony:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł; numer 7428: 4,88 zł; numer 7928: 10,98 zł; Wszystkie ceny są z VAT.
Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

Jednym zdaniem...

Java dziurawa

Polska grupa LSD, zajmująca się badaniem zabezpieczeń, wykryła poważną „dziurę" w bibliotekach **JAVA Virtual Machine firmy SUN**. Błąd pozwala między innymi na przejęcie kontroli nad zaatakowanym komputerem i np. skasowanie plików czy uruchomienie wirusa. Aby uniknąć niebezpieczeństwa, trzeba zainstalować najnowszą wersję Javy – **1.4.2** z http://java.sun.com.

Nowe taryfy TP

Telekomunikacja Polska S.A. wprowadza nowe taryfy, mające według przedstawicieli firmy zachęcić klientów do częstszego korzystania z telefonów. Abonenci będą mogli między innymi wybrać **połączenia tańsze o 50%** niż do tej pory (weekendy oraz po godzinach szczytu) lub skorzystać z **darmowych, nielimitowanych połączeń lokalnych i międzymiastowych.** Szczegółowe informacje – www.telekomunikacja.pl.

MS Office System

Microsoft rozpoczął sprzedaż nowego pakietu biurowego Office. Równocześnie ze światową premierą **Microsoft Office 2003** w naszych sklepach pojawi pakiet w polskiej wersji językowej.

Kochaj, bo musisz

W chwili, gdy coraz więcej osób na świecie zastanawia się nad wykorzystaniem darmowych programów w biurach i administracji, nasze władze z wielkim zapałem zmuszają wszystkich (oczywiście za pieniądze podatników) do pokochania Windowsów i programów Microsoftu. Po Zakładzie Ubezpieczeń Społecznych, który nie uznaje istnienia żadnego innego systemu niż Okienka, kolej przyszła na Ministerstwo Edukacji i Sportu. **Młodzież musi uczyć się wyłącznie obsługi Windows.** Nie ma znaczenia fakt, że w przyszłości z tego powodu młodzi ludzie mogą mieć problemy ze znalezieniem pracy w UE, która zaczęła przechodzić na Linuksa. Nikt też nie spostrzegł, że Okna są dużo droższe, i wielu osób nie stać na kupno oryginalnej wersji systemu.

Będzie proces?

University of Wisconsin z Madison oskarża firmę SONY o... nielegalne wykorzystanie w konsoli **PlayStation 2** rozwiązań opatentowanych przez Amerykanów w 1986 roku. Uczelnia domaga się między innymi odszkodowania oraz zaprzestania korzystania ze spornego patentu. Spełnienie drugiego warunku może być niemożliwe, bo wymagałoby **przeróbki głównego procesora konsoli**.

Rewolucja, czy...

Na ostatniej konferencji prasowej Microsoftu przedstawiciele firmy wiele mówili o nowopowstającej wersji **Windows – Longhorn**. Sam Bill Gates zapewniał, że użytkowników czeka **prawdziwa rewolucja** (podobne zapewnienia słyszeliśmy już wiele razy). Zanim jednak nowe Okna trafią do sprzedaży, ciekawscy mogą poszukać wersji beta, które co jakiś czas „wyciekają" z Microsoftu...

Bardziej elegancki Maxtor One Touch

O zewnętrznych dyskach twardych firmy Maxtor pisaliśmy już kilka razy. Aby pozostać wiernymi tej tradycji, i w tym numerze nie mogło zabraknąć kolejnej garści informacji. A wszystko za sprawą producenta, który rozpoczął sprzedaż nowej, bardzo eleganckiej serii dysków Maxtor One Touch.



Na pierwszy rzut oka widać zmieniony wygląd obudowy urządzenia. Plastik został zastąpiony anodyzowanym aluminium, dzięki czemu napęd sprawia wrażenie bardziej solidnego i wytrzymałego. Zmodyfikowano także zasilacz i dodano wyłącznik na tylnej ściance urządzenia. Do testów w naszej redakcji trafił „uboższy" – pozbawiony złącza FireWire – model, o pojemności 120 GB, przeznaczony głównie dla komputerów PC. Dysk wyposażono w złącze USB 1.1 / 2.0, co pozwala uzyskać transfer danych rzędu do 480 Mb/sec. Sercem urządzenia jest dysk twardy Ultra ATA 133 / 7200 obr. z 2 MB pamięci cache.

Napęd jest szybki, cichy i bardzo wygodny w obsłudze. Jego instalacja ogranicza się w praktyce do podłączenia zasilania i kabla USB. W zestawie znajduje się oczywiście także oprogramowanie pozwalające wykorzystać Maxtora do archiwizacji danych. W trakcie testów redakcyjnych urządzenie zachowywało się bezproblemowo, doskonale sprawdzając się przy takich zastosowaniach jak edycja plików wideo oraz przenoszenie dużych ilości danych. Jedynym minusem może być cena urządzenia, która wielu użytkownikom wyda się z pewnością wysoka.

Maxtor One Touch 120 GB USB:
Sugerowana cena: 595,00 zł

JackRabbit: combo, jakiego świat jeszcze nie widział...

Co jest największą wadą zwyczajnych pecetowych combo (nagrywarek CD-RW i odtwarzaczy DVD w jednym)? Na pewno fakt, że aby użyć ich z innym komputerem, trzeba rozebrać swój sprzęt. Jaką wadę mają zaś stacjonarne playery DVD? No cóż, są dosyć duże i nieporęczne... A osobiste odtwarzacze MP3? Te z kolei nie czytają płyt DVD i oczywiście nie są nagrywarkami. A gdyby tak połączyć te wszystkie urządzenia w jedno?

Inżynierowie z firmy Philips umieścili w jednej obudowie zewnętrzny CD-ROM x40, nagrywarkę CD-RW i napęd DVD x12 dla PC oraz stacjonarny odtwarzacz audio, MP3 i DVD. Po podłączeniu urządzenia do PC złączem USB masz do czynienia z pełni funkcjonalnym combo, nagrywającym płyty z szybkością x32 (dla CD-RW x10). Oczywiście w pudełku znajduje się krążek CD z niezbędnym oprogramowaniem, pozwalającym wykorzystać wszystkie funkcje JackRabbita – wśród aplikacji jest programowy odtwarzacz DVD oraz software do wypalania płyt CD. Aby przekształcić combo w stacjonarny odtwarzacz DVD/Audio/MP3, wystarczy podłączyć urządzenia do telewizora. W tym wypadku do sterowania urządzeniem służy pilot.

Podczas testów nie stwierdziliśmy żadnych nietypowych zachowań sprzętu – JackRabbit zachowuje się jak zwyczajny, stacjonarny odtwarzacz DVD, oferując wysokiej jakości obraz. Również funkcje napędu CD i nagrywarki działały prawidłowo.



Wielofunkcyjny kombajn (nagrywarka CDR/W + odtwarzacz MP3 / DVD) Philips JackRabbit
- **Podłączenie do PC: USB 2.0**
- **Odtwarzane formaty: DVD+RW / SVCD / VCD / PhotoCD / Audio / MP3**
- **Nagrywarka CD x32 / CD-RW x10**
- **Pilot, funkcja OSD, wyjście słuchawek, wyjścia SVHS, analogowe i cyfrowe**
- **Cena: 999,00 zł**

Aurilium i wszystko gra

Użytkownicy komputerów zwracają raczej niewielką uwagę na to, co wydobywa się z głośników podłączonych do ich sprzętu. Dla kupujących PC najbardziej liczy się moc procesora i karty graficznej oraz ilość RAM. A co z kartą dźwiękową?

Wszystkim, którym słoń nie nadepnął na ucho, firma Philips oferuje zewnętrzny procesor dźwięku 5.1 – PSC805 Aurilium. Urządzenie podłącza się do PC poprzez złącze USB 2.0, dzięki czemu łatwo jest z niego korzystać zarówno w podróży (używając notebooka), jak i w domu lub w pracy. Produkt Philipsa nie tylko świetnie się prezentuje, ale i oferuje bardzo wysokiej jakości dźwięk. Pierwsze przetworniki audio, korzystające z portu USB, oferowały dosyć słabą jakość dźwięku – tutaj wszystko funkcjonuje doskonale i możemy cieszyć się dźwiękiem wysokiej klasy. Jeśli ktoś preferuje mocne uderzenie, może – dzięki wyjściom cyfrowym – podłączyć procesor do zewnętrznego wzmacniacza audio (np. kina domowego). Oczywiście poza tym standardowo dostępne są wyjścia słuchawkowe, liniowe oraz głośnikowe 5.1. Całości dopełnia oprogramowanie pozwalające na optymalne ustawienie dźwięku, włączanie i wyłączanie efektów 3D oraz zarządzanie urządzeniem.

Warto też wspomnieć o instalacji sprzętu – w praktyce ogranicza się ona do podłączenia kabla USB i włożenia do CD płyty z oprogramowaniem. Jedyny minus, jaki zauważyliśmy, to niewielka waga procesora. Podczas obsługi urządzenia przy pomocy guziczków rozmieszczonych na obudowie Aurilium „ślizga" się po biurku i trzeba go przytrzymywać drugą ręką. To jednak jedyny mankament.

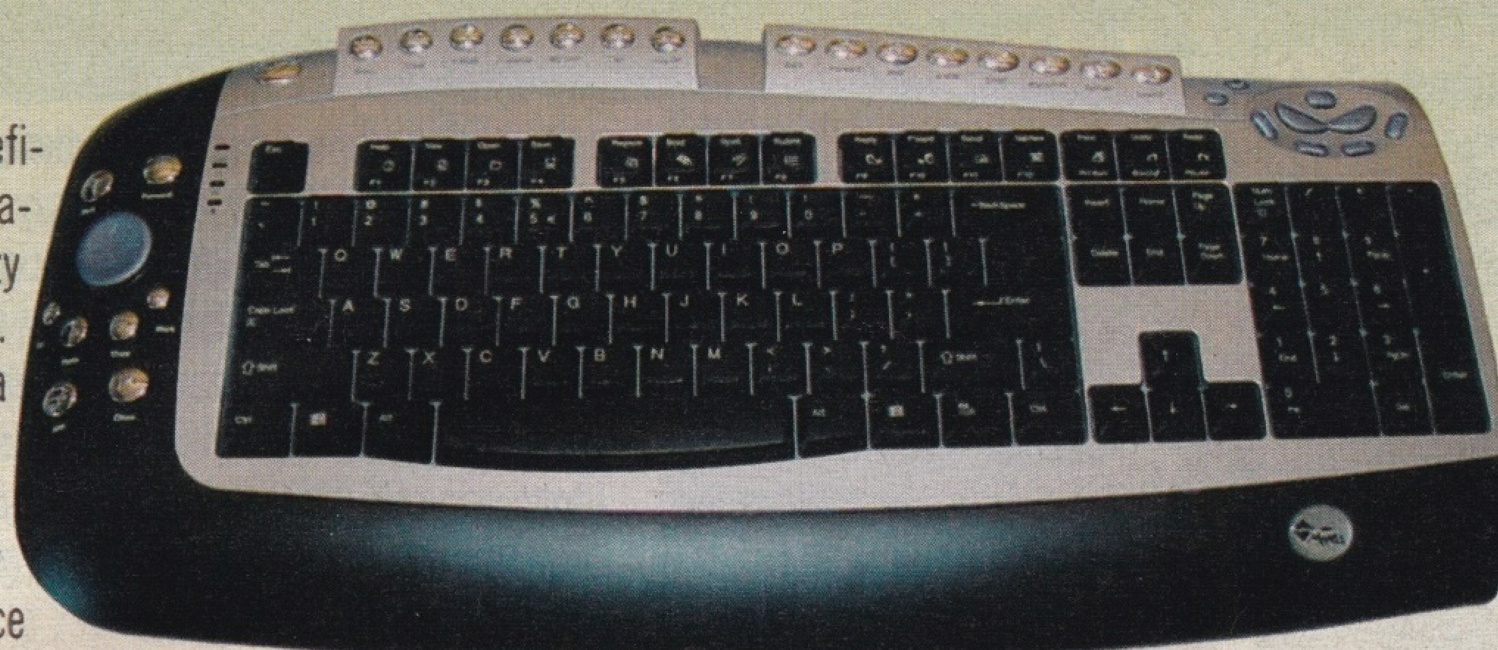
Zewnętrzna karta dźwiękowa Philipsa doskonale sprawdzi się nie tylko w grach (procesor obsługuje technologie EAX, DS3D i A3D), ale też podczas słuchania muzyki i oglądania na PC filmów DVD.



Zewnętrzny procesor dźwięku 5.1 Philips Aurilium PSC 805
- **Podłączenie do PC: USB 2.0**
- **Wejścia/wyjścia: mikrofon, słuchawki, liniowe, cyfrowe optyczne i elektryczne**
- **Obsługa: DS3D, EAX, A3D**
- **Wymagania: Windows XP lub Windows 2000**
- **Sugerowana cena: 419,00 zł**

Tekst: DżeiDżi, Eevore, Grzegorz „Murmur" Młodawski; Zdjęcia: Philips, Maxtor, Manta Multimedia, Labtec

Wyłącznie dla orłów



Firma Manta Multimedia postanowiła uszczęśliwić wszystkich korzystających z pakietu MS Office – to dla nich bowiem przeznaczone są Euro Office Keyboard for XP oraz Turbo Office Keyboard for XP. Obydwa modele klawiatur wyposażono w dodatkowe przyciski funkcyjne, a wersję Turbo dodatkowo w dwa potencjometry służące do przewijania ekranu oraz do regulacji głośności w aplikacjach multimedialnych.

Klawiatury prezentują się bardzo elegancko i nowocześnie. Klawisze są rozmieszczone wygodnie, mają odpowiedni rozmiar, możliwe jest regulowanie kąta nachylenia sprzętu przy pomocy standardowych nóżek. W trakcie pracy na jaw wychodzą co prawda drobne niedoróbki utrudniające obsługę, lecz nic nie jest idealne. Na pewno producent powinien zadbać o poprawienie sterowników – te dostarczone wraz z klawiaturami nie mają bardzo przydatnej funkcji dowolnego definiowania działania klawiszy dodatkowych. Co prawda urządzenia przeznaczone są do pracy z pakietem Office i mają przypisane funkcje Worda czy Outlooka, jednak wielu użytkowników wolałoby zapewne zmienić te ustawienia. Poza tym plastik, z którego wykonano klawiatury, mógłby być trochę sztywniejszy – podczas pracy mieliśmy wrażenie, że produkty Manty są bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić. Pomysł wyprodukowania klawiatur wyposażonych w dodatkowe klawisze funkcyjne nie jest niczym nowym – wiele firm oferuje tego typu wyroby. Miło, że Manta Multimedia postanowiła zaistnieć na tym polu. Trzeba tylko poprawić drobne błędy, i będziemy mieli do czynienia z niezłej klasy, niedrogimi klawiaturami.

Klawiatury z serii Office:
- Euro Office: 119,90 zł
- Turbo Office: 149,90 zł

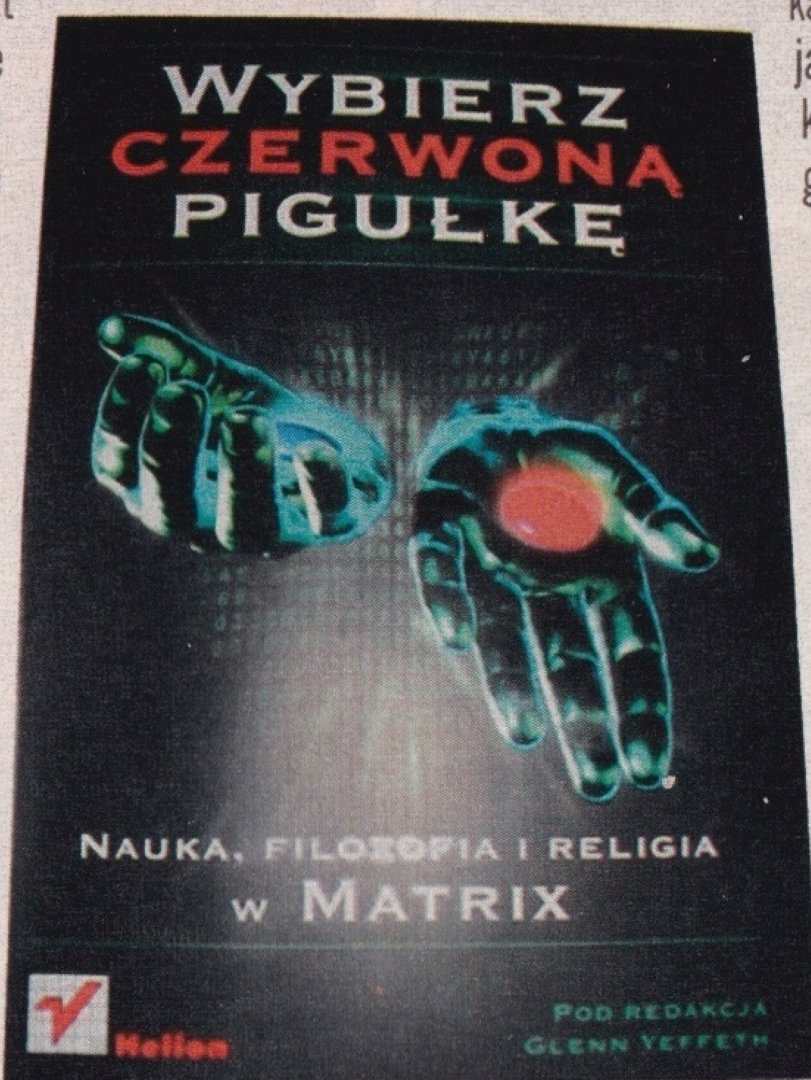


KONKURS SMS

Czy chcesz wygrać jedną z klawiatur multimedialnych Manty? Jeśli tak, weź udział w naszym konkursie SMS. Pod numer **7164** wyślij wiadomość o treści **CL.MM.#** (zamiast # wpisz **TAK** lub **NIE**), odpowiadając na pytanie: **Czy Manta Multimedia oferuje akcesoria dla PlayStation?**

Na rozwiązania czekamy do końca listopada. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Idea, Era i Plus

Wybierz czerwoną pigułkę...



Zczym ci się to kojarzy? Tak, oczywiście, masz rację – chodzi o MATRIX. Tym razem masz okazję zgłębić wiedzę na temat świata Matrycy nie w kinie, ale dzięki wydawnictwu Helion (wydawcy książek o tematyce komputerowej, m.in. znanej serii „Biblia" czy „Vademecum profesjonalisty"). „Wybierz czerwoną pigułkę" to zbiór tekstów rozkładających film braci Wachowskich na czynniki pierwsze. Dowiesz się tu na przykład, czym naprawdę jest Matrix i dlaczego gatunek ludzki jest zagrożony. Czy Matrix to efektowna mieszanka kina akcji, filmów kung-fu i science-fiction, czy kryjąca w sobie wiele warstw filozoficzna opowieść o zdehumanizowanym świecie? Autorzy zastanawiają się też, czy przypadkiem i my sami nie jesteśmy bateryjkami albo po prostu symulacją jakiegoś wrogiego systemu komputerowego. Brrr, brzmi groźnie. Jeżeli jesteś miłośnikiem Matrycy, znajdziesz tu coś dla siebie. Jest tylko jeden problem: „Wybierz czerwoną pigułkę" to książka trudna, czasami nawet bardzo. Ale przecież wcale nie jest prosto odpowiedzieć na pytanie, czy wszyscy żyjemy w Systemie...

Wybierz czerwoną pigułkę
- Wydawnictwo Helion
- 288 stron
- cena 29,90 zł

Gryzonie Labteca

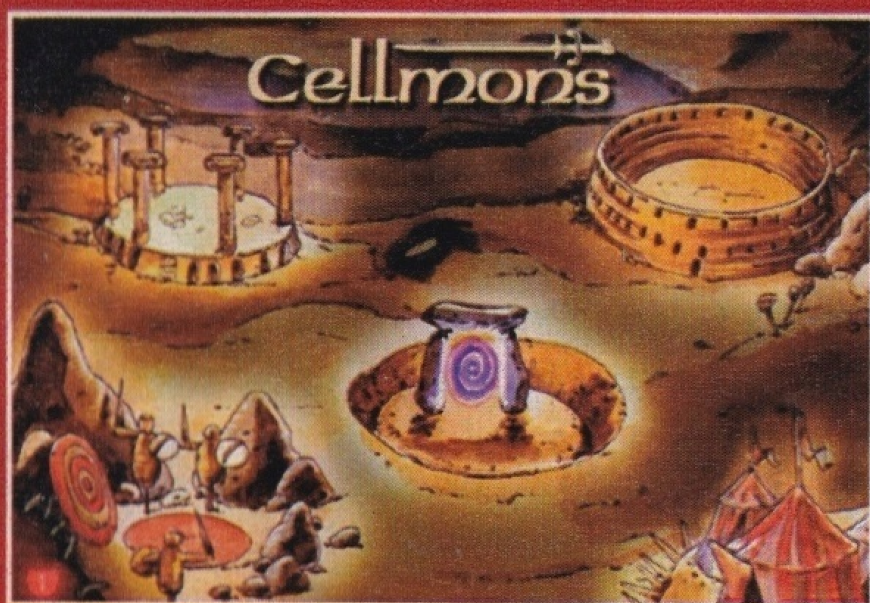
Labtec nie jest może specjalnie znany na polskim rynku, warto jednak zapoznać się z jego produktami, bo w ofercie firmy znajdują się ciekawe i niedrogie modele myszek. OPTICAL MOUSE to prosty gryzoń posiadający trzy klawisze (w tym jeden w rolce). Mysz doskonale leży w dłoni i podczas użytkowania nie sprawia najmniejszych problemów, dając się gładko prowadzić. Czułość sensora optycznego (rozdzielczość 800 dpi) zapewnia wysoką precyzję działania. Kolejną myszą jest WHEEL MOUSE. Podobnie jak poprzedniczka, jest to mysz na kablu, ale nie jest to już gryzoń optyczny a kulkowy. W dzisiejszych czasach nie wywołuje to zachwytu. Oryginalnie za to wygląda rolka służąca jako przycisk – jest ona podświetlana! Poza tym WHEEL MOUSE posiada dodatkowe dwa klawisze.

MINI WIRELESS OPTICAL MOUSE to optyczna, bezprzewodowa myszka o niewielkich rozmiarach. Ten model świetnie nadaje się do używania z przenośnymi komputerami. Odbiornik (umieszczany w porcie USB) jest bardzo malutki, a na czas transportu można go schować w spodniej części myszki. MINI WIRELESS wyposażona została w trzy przyciski oraz rolkę. Zasięg działania jest całkiem duży – około 2 metrów od odbiornika. Mimo małych rozmiarów mysz świetnie leży w dłoni. Na koniec mamy prościutką 3-BUTTON MOUSE – zwyczajną, starego typu myszkę. Kabel, kulka, trzy przyciski, brak rolki – prościej być nie może.



Myszki Labtec
- Optical Mouse: 75,00 zł
- Wheel Mouse: 35,00 zł
- Mini Wireless Optical Mouse: 145,00 zł
- 3-Button Mouse: 17,00 zł
- Dytrybucja: Logitech, www.logitech-sklep.pl

Potwory atakują



Cellmons, czyli Komórkowe Potwory (ang. Cellular Monsters), to gra karciana przypominająca Magic The Gathering, rozgrywająca się w magicznym świecie prehistorycznej Eterii. Zabawa polega na toczeniu pojedynków z innymi graczami z całego świata poprzez komputer z dostępem do Internetu lub telefon komórkowy wyposażony w Javę albo GPRS (o grze pisaliśmy już w CLICK! 7/03). Przez te kilka miesięcy program przeszedł gruntowne zmiany. Rozwinięto system gry, oprawę graficzną i dźwiękową wzbogacono o nowe elementy, rozbudowano interfejs użytkownika. Poprawiono też AI komputerowych przeciwników i stworzono Arenę, na której można toczyć dodatkowe pojedynki. Zaimplementowano możliwość tworzenia klanów. Teraz Cellmons wkracza w fazę testów Beta 1. Jeżeli chcesz zostać testerem programu, odwiedź stronę www.cellmons.com. Tam uzyskasz wszystkie niezbędne informacje. Miłej zabawy!



Jednym zdaniem...

www.click.pl

Z radością informujemy, że działa już strona WWW naszego pisma. Pod adresem www.click.pl znajdziecie najświeższe wiadomości o CLICKU!, newsy oraz dział download z najnowszymi demami, patchami i dodatkami do gier. W ciągu najbliższych tygodni nasze witryna będzie dalej rozbudowywana. Zapraszamy!



Bez Messengera

Najbliższe uaktualnienie dla Windows XP – **Service Pack 2** – według zapowiedzi Microsoftu zablokuje... **Windows Messengera**. Okazało się bowiem, że tą drogą bardzo łatwo można było atakować komputery – a dotychczasowe zabezpieczenia przygotowywane przez korporację okazywały się nieskuteczne. Aby więc ostatecznie pozbyć się problemu, Microsoft postanowił całkowicie „wyłączyć" źle działające usługi systemowe – jak dobrze, że w ten sposób nie postępują inne firmy... Mogłoby się okazać, że w samochodzie, który ma słabe hamulce, całkiem się je likwiduje, a kierowcom nakazuje jazdę z szybkością 5 km na godzinę...

Cichy zabójca...

Instalacja **Mandrake Linuxa 9.2** na części komputerów może okazać się zabójcza dla sprzętu! Błąd dotyczy komputerów wyposażonych w napędy **CD-ROM firmy LG**. Przyczyną kłopotów jest instrukcja wysyłana do napędu przez program, powodująca jego zablokowanie. Według producenta systemu, winę za to ponosi LG, gdyż „jego napędy nie są w 100% zgodne ze standardem ATAPI".

Zimą taniej?

Najwięksi producenci procesorów – **AMD** oraz **Intel** – prawie jednocześnie postanowili obniżyć ceny niektórych swoich produktów. Oczywiście celem takiego działania jest zachęcenie klientów do większych zakupów. Nic dziwnego, Święta już niedługo i zapewne wiele osób chciałoby znaleźć pod choinką upragniony komputer – a jak powszechnie wiadomo, PC bez procesora kiepsko działa...

Diamond wraca!

Popularny w latach 90. producent kart graficznych, **Diamond Multimedia**, powraca na rynek. Wkrótce w sprzedaży mają pojawić się karty **Viper** (dla entuzjastów gier) oraz **Stealth** (dla profesjonalistów). Diamond zapewnia, że będzie zachowywał neutralność – tzn. jego karty będą korzystały zarówno z układów nVidii, jak i Ati.

Jednym zdaniem...

Gates w Polsce!

W połowie października nasz kraj odwiedził założyciel Microsoftu, William H. Gates. Twórca Windows spotkał się ze studentami oraz podpisał umowę z polskim rządem, regulującą udział naszego kraju w Government Security Program. Dzięki temu **Polska uzyska dostęp do wszystkich kodów oraz zabezpieczeń zastosowanych w Windowsach**.

UE o Sieci

Największe firmy telekomunikacyjne świata prowadziły rozmowy z Komisją Europejską w sprawie przyspieszenia rozbudowy sieci szerokopasmowych w państwach Zjednoczonej Europy. Zgodnie z wolą UE, **dostęp do Internetu powinien być usługą masowo dostępną**, co pozwoli Europie nadgonić prodżające pod tym względem USA. Jest także szansa, że we wszystkich krajach „piętnastki" zostanie zniesiony **podatek VAT na usługi dostępu do Sieci**. To niewątpliwie poprawiłoby humor polskim internautom, którzy i tak płacą sporo za korzystanie z Internetu, a do tego są straszeni kolejną podwyżką...

Wiemy lepiej

IBM zapowiedziało, że z końcem miesiąca rozpocznie sprzedaż **tonerów do drukarek... HP**. Koncern spod znaku niebieskiego jabłuszka dodatkowo pochwalił się, że jego produkty będą „tańsze oraz lepsze niż oryginalne". Ciekawe, czym odwzajemni się „Big Blue"?

Ferrari + Acer

Firma **Acer**, z okazji zwycięstwa **Ferrari** w klasyfikacji konstruktorów samochodów Grand Prix Formuły 1, postanowiła wypuścić specjalny model notebooka. Sercem komputera wyposażonego w krwistoczerwoną obudowę z logo tańczącego konika będzie procesor AMD. Acer niestety na razie nie zdradził, jaki model... Oby się nie okazało, że wyścigówka ma silnik malucha.

Dla snobów

Siemens zaprezentował cztery kolejne modele komórek przeznaczone dla tych, którzy uwielbiają wyróżniać się wśród szarego pospólstwa. O nowych aparatach wiadomo tylko, że mają kolorowy wyświetlacz i **niesamowity wygląd**. Dodatkowo model oznaczony cyfrą **8** jest w pełni sterowany głosem, a także posiada wbudowane radio. Telefony będą dostępne w wybranych sklepach oraz w Sieci. Jeśli więc chcesz kupić eleganckiego „kota w worku", szukaj Siemensów **Xelibri**.

Nowa Mozilla

W Sieci pojawiła się **kolejna wersja pakietu Mozilla** (oznaczona cyferką 1.5), przeglądarka WWW Mozilla Firebird 0.7 oraz klient poczty i grup dyskusyjnych Mozilla Thunderbird 0.3. Oprogramowanie nadal jest darmowe, choć istnieje także możliwość zamówienia go w wersji na CD – za niewielką opłatą.

Nowości z Logitecha



Było już „Z archiwum X", teraz pora na... głośniki X. Pod tą tajemniczą nazwą kryje się nowy sprzęt Logitecha. Według zapewnień producenta, najnowsze modele oferują bardzo dobre parametry akustyczne za rozsądną cenę. Rodzina X będzie zawierała szeroką gamę produktów – od tradycyjnych głośników 2.0 do zestawów 6.1. Warto wspomnieć także, że „iksy" nie tylko będą dobrze brzmieć, ale i atrakcyjnie wyglądać.

Najwyższy z modeli, X-620, składa się z 6 głośników satelitarnych oraz subwoofera. Łączna moc rzeczywista wynosi tutaj 70 W, zaś konstrukcja satelit sprawia, że dźwięk rozchodzi się wyjątkowo równomiernie. Ciekawostką jest także przełącznik, który pozwala na odtwarzanie dźwięku w standardach 4.1, 5.1 lub 6.1.

Pod nazwą X-220 kryje się uniwersalny zestaw 2.1, doskonale sprawdzający się w domu lub w biurze. Podobnie jak w X-620, głośniki mogą być zawieszone na ścianie lub ustawione np. na biurku.



Do mniej wymagających użytkowników skierowany jest X-120 – najtańszy i najprostszy zestaw głośników w ofercie Logitecha. Mimo niewielkich rozmiarów, X-120 posiada moc 5 W. Jego zaletą jest też możliwość regulacji nie tylko głośności, ale i tonów wysokich oraz niskich, a także wyprowadzone na zewnątrz jednego z głośników wyjście słuchawkowe.

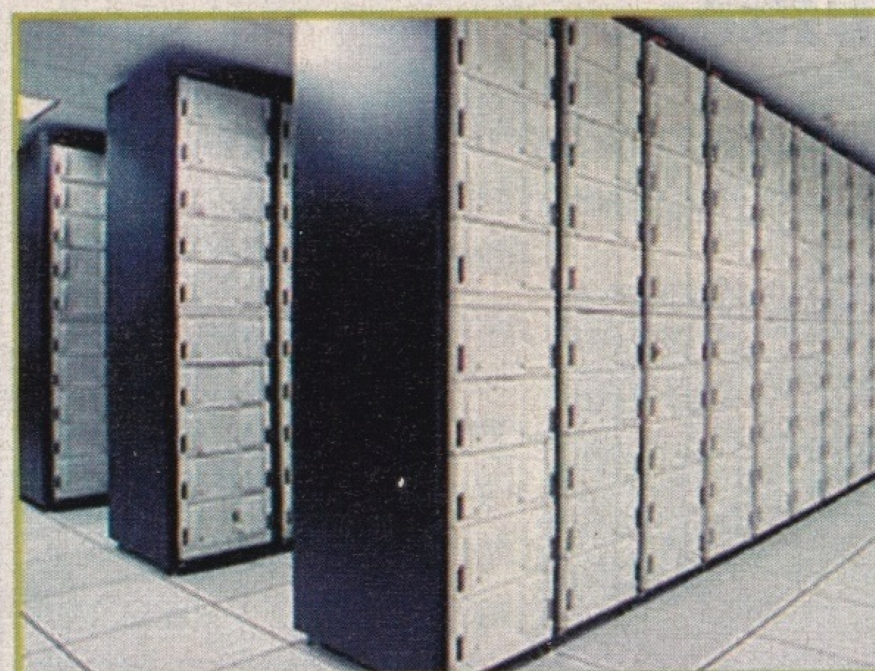
Dla miłośników eleganckich i nowoczesnych rozwiązań Logitech przygotował zestaw diNovo, służący do sterowania komputerem z wykorzystaniem technologii Bluetooth. W skład diNovo wchodzi ultrapłaska klawiatura, ergonomiczna myszka oraz odłączalny blok klawiszy numerycznych, który służy jednocześnie jako bezprzewodowy pilot i komunikator z ekranem LCD. Całość funkcjonuje bez kabli, dzięki wykorzystaniu wspomnianej wcześniej technologii Bluetooth. W komplecie jest też podstawka pod myszkę, będąca jednocześnie ładowarką i koncentratorem Bluetooth, pozwalającym podłączyć do komputera dowolne urządzenie korzystające z technologii bezprzewodowej.

Pad numeryczny z ekranem LCD może służyć jako centrum komunikacji multimedialnej. Dzięki niemu można między innymi podglądać wiadomości z komunikatorów internetowych czy SMS'y.

Sugerowane ceny zestawów:
Logitech X-620: 595,00 zł
Logitech X-220: 255,00 zł
Logitech X-120: 155,00 zł
Logitech diNovo Media Desktop: 1266,00 zł

Największy, najszybszy, najdroższy...

Gdzie znajduje się najszybszy komputer w Polsce? – na to pytanie odpowiedź zna niewielu rodaków. Nie jest to ani stolica Polski, ani miasto będące jej historycznym poprzednikiem. Najszybszy komputer uruchomiono przy Politechnice Gdańskiej w Centrum Informatycznym Trójmiejskiej Akademickiej Sieci Komputerowej. Większość ludzi wyobraża sobie superkomputer jako olbrzymich rozmiarów jednostkę, przypominającą segmenty szaf poustawianych naprzeciw siebie i scalonych plątaniną kolorowych kabli oraz wtyczek. Wizja ta jest odległa od prawdziwego wyglądu maszyny. W rzeczywistości składa się ona z kilkudziesięciu mniejszych jednostek, które łączy specjalne oprogramowanie. Urządzenie znajduje się na liście stu najszybszych komputerów na świecie – zajmując zaszczytne dziewiąte miejsce. Jedną z największych jego zalet jest fakt, że komputer co kilka lat można modernizować. Klaster, bo tak fachowo określa się tego typu maszynę, posiada aż 256 procesorów umieszczonych na 128 serwerach. Superkomputer wykorzystuje do pracy oprogramowanie



Linux. Całkowity koszt przedsięwzięcia to około 3,2 mln zł. Komputer zostanie wykorzystany do przeprowadzania skomplikowanych obliczeń naukowych, co przyczyni się do znacznego skrócenia pracy polskich naukowców. Eksperci gdańskich szkół będą wykorzystywali maszynę przede wszystkim na potrzeby państwa, ale już zapowiedzieli, że urządzenie udostępnią również zaprzyjaźnionym sąsiadom.

CD Shower

Podczas kąpieli miło jest posłuchać relaksującej muzyki, ale przebywanie w wannie z walkmanem na uszach nie jest wskazane. O ile siedząc w niej można posłuchać melodii płynącej z radia podłączonego w łazience, o tyle pod prysznicem praktycznie niewiele słychać prócz szumu wody. Idealnym rozwiązaniem problemu staje się zakup wodoszczelnego radia z odtwarzaczem płyt CD. Nie straszne mu zachlapania wodą lub wstrząsy. Specjalny haczyk umożliwia powieszenie urządzenia bezpośrednio pod prysznicem. Odsłuchiwanie plików MP3 również nie sprawia najmniejszego problemu dzięki wbudowanym, nowoczesnym funkcjom. Standardowo mechanizm został wyposażony w zegarek z alarmem. Czasem przyda się dzwonek, który przypomni ci, że kilku innych domowników również pragnie skorzystać z ciepłej wody i mydła (a może i radia? :).



HOT NEWS @

Napster powrócił! Ta wiadomość ucieszy miłośników muzyki, którym łezka w oku kręci się na myśl o dawnym portalu. Ponownie zawiera ogromne ilości plików MP3, których biblioteka z czasem jeszcze się powiększy. Internauci korzystający ponownie z jego dóbr mają nadzieję, że jeden z najchętniej odwiedzanych kiedyś portali znów zagości na szczycie listy najczęściej przeglądanych stron WWW. W tym wypadku koniec okazał się nowym początkiem...

Użytkownicy posiadający nagrywarki często przywiązują dużą wagę do wyglądu kupowanych płyt CD. Popyt na towar skłania firmy do pozyskiwania klientów za pomocą eleganckich etykiet. Firma BenQ wprowadza nową linię płyt dla fanów futbolu oraz kolekcjonerów muzyki. Liczba rodzajów zdjęć na etykietach w miarę upływu czasu będzie coraz większa. Poza ładnym wyglądem cedeki posiadają prędkość odczytu aż x52, przez co są nie tylko estetyczne, ale i szybkie.

Na rynku japońskim pojawił się najnowszy system chłodzenia wodą dla procesorów Pentium 4, Athlon 64 i Opteron. Jego wygląd jest naprawdę imponujący. Aquarius III niebawem powinien pojawić się w europejskich sklepach, a jego cena wyniesie ok. 1200 zł. Aby zainstalować go, potrzebny jest dobrej klasy procesor: Intel P4, AMD K8 Opteron lub Athlon 64. Szczegóły odnośnie nowszej wersji Aquariusa znaleźć możesz pod adresem www.thermaltake.com.

Firma Apple poinformowała, że w najnowszej wersji systemu dla Macintosha – Mac OS X – wykryto poważny błąd, mogący spowodować utratę danych zapisanych na dysku zewnętrznym. Do czasu opracowania odpowiedniej łatki Apple zaleca ostrożność lub... niekorzystanie z niektórych modeli dysków, wyposażonych w chipset Oxford Semiconductors i podłączanych przez złącze FireWire.

▪▪▪ Tekst: DżejDżi, Izabela Stokłosa; Zdjęcia: Nokia, Logitech

Spam wykończy pocztę elektroniczną?

Okazuje się, że spam jest głównym powodem, dla którego ludzie są coraz bardziej zniechęceni do wykorzystywania dóbr poczty elektronicznej. Aż jeden na czterech użytkowników korzystających z wirtualnych listów twierdzi, że sprzątanie skrzynki to czynność męcząca, a zarazem irytująca. Z tego powodu o wiele rzadziej zagląda do programów typu Outlook Express. Z nierozwiązanym dotąd problemem postanowił zmierzyć się rząd włoski, wprowadzając grzywny w wysokości 90 tysięcy euro oraz karę więzienia za masowe rozsyłanie niechcianych listów. O skuteczności sankcji karnych przekonamy się niebawem. Denerwujące maile najczęściej zawierają treści pornograficzne – co niektórych zachęca do korzystania z poczty, a resztę wręcz odpycha od przeglądania kolejnych ofert pokroju różowych landrynek. Wiesz, co jest najciekawsze? Prawie połowa ankietowanych przyznała się podczas przeprowadzania statystyk, że odpowiada na niechciane e-maile, a około 7 procent zamawia produkty lub usługi im oferowane! Pozostaje tylko zapytać: skoro naokoło dudnią o szkodliwości spamu, to skąd się bierze tylu naiwnych ludzi? Wszyscy wszystko wiedzą, ale i tak większość sobie szkodzi. Nie zapominaj i ty, że ciekawość prowadzi do piekła ;-)



Palantiry XXI w.

Miłośnicy „Władcy Pierścieni" Tolkiena zapewne pamiętają magiczne palantiry pozwalające komunikować się na odległość. Na pomysł zbudowania urządzeń tego typu wpadli teraz Brytyjczycy, tworząc **system Tholos**. Pod tą nazwą będą kryły się okrągłe budynki, których ściany zostaną wyłożone gigantycznymi ekranami. Na wyposażeniu znajdą się też kamery i mikrofony kierunkowe. Kolejny z Tholosów powstanie w Wiedniu, zaś następne do 2008 roku w 16 innych regionach świata. Mieszkańcy miast będą za darmo mogli oglądać odległe miejsca na Ziemi komunikując się ze sobą...

Nokia dla wymagających

W rodzinie telefonów Nokii przeznaczonych dla wymagających użytkowników pojawią się dwa nowe urządzenia – Nokia 6810 i Nokia 6820. Nowe komórki wyposażone będą w pełną klawiaturę i funkcję przewijania ekranu – dzięki temu bez problemu uzyskamy wygodny dostęp do poczty elektronicznej oraz informacji zapisanych we wbudowanym notatniku PIM. Standardowo już nowe Nokie obsługiwały będą wiadomości multimedialne (MMS), będą też mogły pracować w sieciach GSM 900/1800/1900. Użytkownicy będą też mogli wykorzystać technologię Bluetooth oraz łącze podczerwieni.

NOKIA 6820
- wbudowany cyfrowy aparat fotograficzny
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE
- pełna klawiatura
- obsługa poczty e-mail, chat, MMS
- w sprzedaży w I kwartale 2004

NOKIA 6810
- wbudowane radio FM
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE
- pełna klawiatura
- obsługa poczty e-mail, chat, MMS
- w sprzedaży w II kwartale 2004



Wirtualny naszyjnik

Internet obecny jest wszędzie. Dostęp do niego można uzyskać poprzez komputery stacjonarne i przenośne, telefony, zegarki, a nawet dziecięce zabawki. Ale czy kiedykolwiek wiedziałeś, że dostęp do globalnej Sieci można uzyskać również za pomocą... naszyjnika? Wykonany ze stali wisiorek o opływowym kształcie zachwyca nie tylko chłodnym blaskiem, ale i wbudowaną przeglądarką zdjęć przypominającą do złudzenia medalion! Poza tym naszyjnik posiada kilka innych przydatnych funkcji, do których należy również wbudowany zegarek elektroniczny. Gdy funkcja zegarka jest ukryta, naszyjnik miga lekkim światłem o zmieniającym się natężeniu. Dodatkowo cudo techniki można nosić jako bransoletę.

Jednak, jeśli teraz spostrzeżesz na dekolcie kobiety większy wisiorek, nie rób sobie na razie złudzeń, że możesz za jego pomocą sprawdzić skrzynkę e-mail. Wynalazek na rynku pojawi się dopiero w 2004 roku. Warto jednak poczekać.

HOT NEWS @

■■ Jednym z najlepszych programów do tworzenia animacji jest na pewno 3D Studio. Jego zastosowania nie ograniczają się tylko do tworzenia gier, ale również i filmów. Tym razem ilość nowych funkcji jeszcze bardziej zachęca do zagłębienia się w trójwymiarowy, wirtualny świat. Firma Discreet, producent programu, udostępni możliwość aktualizacji starszej wersji po zaniżonej cenie. Produkt trafi do sprzedaży w drugiej połowie października.

■■ W Sieci pojawiła się wersja beta popularnego odtwarzacza WinAmp 5.0. Chętni mogą przekonać się, jak wygląda zmieniony interfejs programu oraz jak funkcjonuje opcja wypalania płyt CD.

■■ Użytkownicy komórek mają do dyspozycji nową usługę – rozpoznawanie tytułów i wykonawców piosenek. Działanie tego nietypowego serwisu jest proste: wystarczy zadzwonić na specjalny numer i przybliżyć do mikrofonu telefonu na około 30 sekund radio bądź magnetofon z odtwarzanym utworem. Potem wystarczy poczekać na SMS'a, który będzie zawierał informacje o autorze oraz tytuł utworu. Koszt połączenia z numerem info *7254 to 2.14 zł.

Jednym zdaniem...

Rekord szybkości

■■ Naukowcom udało się pobić kolejny rekord świata, jeśli chodzi o prędkość transmisji danych w Internecie. Badacze przesłali **1.1 terabajta** informacji z prędkością **5.44 Gbit/sek**. Odpowiada to przeniesieniu zawartości płyty CD w ciągu sekundy lub DVD w czasie 7 sekund! Warto wspomnieć, że użytkownicy domowych łączy szerokopasmowych dysponują 20. tysięcy razy mniejszą szybkością...

Czyj to pomysł?

■■ Firma **Creative**, znany producent akcesoriów komputerowych, wpadła na dość odważny pomysł... opatentowania odtwarzacza MP3! Firma złożyła wniosek, w którym domaga się uznania własności pomysłu, w oparciu o który powstał Nomad Muvo. Gdyby tak się stało, inni producenci nie mogliby tak łatwo wytwarzać „grajków" korzystających z wbudowanej pamięci RAM.

„Inni" lepsi...

■■ Marzeniem wszystkich producentów jest mieć jako klientów ludzi, którzy zarabiają więcej niż wynosi przeciętna, są dobrze wykształceni i uwielbiają nowoczesne gadżety. Do tego „klienci marzeń" powinni być także wyjątkowo lojalni wobec swoich firm i częściej niż inni korzystać z Internetu. Jak wynika z badań Forrester Research, taka grupa istnieje w rzeczywistości. Stanowią ją... geje. Co to się, panie, porobiło...

Nagraj w kolorze

■■ Dla większości użytkowników nagrywarki zewnętrznie nie różnią się od siebie prawie niczym (poza parametrami). To może się zmienić już w listopadzie – wtedy to do sprzedaży trafi nowa seria nagrywarek **Plextor Spectrum PX-708UF**. Ich obudowy będą dostępne aż **w 12 kolorach!**, które to oczywiście nie będą miały żadnego wpływu na jakość nagrywanych danych :)

Filmy na GBA

■■ Być może już wkrótce na konsolce GBA będzie możliwe oglądanie filmów! Wszystko dzięki specjalnej przystawce wyprodukowanej przez japońską firmę AM3. Urządzenie pozwoli na oglądanie zarówno obrazów zapisanych na fabrycznych kartridżach, jak i „produkowanych" w domu, np. na pececie. Jednymi słowy możecie już szykować swoje ulubione filmy aby potem oglądać je w podróży czy pokazywać kolegom w szkole.

iTunes dla okien

■■ W ciągu niecałych 4 dni po uruchomieniu usług dla posiadaczy Windows, internetowy sklep muzyczny Apple'a sprzedał **ponad milion utworów**. To doskonały wynik, zwłaszcza że użytkownicy Macintosh potrzebowali do osiągnięcia takiego wyniku tygodnia. Piosenki sprzedawane są w cenie **1$ za sztukę**, a już w przyszłym roku serwis będzie dostępny w Europie.

Randall godo

W październiku miałem okazję obserwować walkę o mistrzostwo świata w boksie pomiędzy niepokonanym od początku kariery Dariuszem Michalczewskim a pewnym gościem z Meksyku o nazwisku Gonzalez. Taktyka Meksykanina była dość prosta, gdyż głównie zajmował się uciekaniem i wkładaniem głowy pomiędzy kolana (na szczęście własne). Tak przynajmniej wyglądało to przez ostatnich kilka rund. Werdyktem sędziów Michalczewski walkę przegrał, pomimo że jego przeciwnik zaprezentował coś, co można nazwać „antyboksem": uciekał, „kleił się", pochylał niemal do ziemi, tak że nie można go było trafić zgodnie z przepisami, walił „z główki" itp. Po tym skandalicznym werdykcie zdumiewająca była reakcja Michalczewskiego. Kilkakrotnie pogratulował przeciwnikowi, podniósł jego rękę w geście zwycięstwa, a w wywiadzie zaraz po walce powiedział, że nie jest z siebie zadowolony i nie będzie komentował werdyktu sędziów, bo skoro taki był, to pewnie mieli oni rację. Jakże różne to postępowanie od zachowania chociażby „traktorzystów" z zespołu piłki kopanej Wisły Kraków, którzy pomstują na sędziego, boisko, pogodę... Na wszystko tylko nie na swoje mierne zdolności. Michalczewski zachował się wspaniale. Przy „zielonym stoliku" odebrano mu pewne zwycięstwo (a jednocześnie szansę na zapisanie się do Księgi Guinessa jako najdłużej niepokonany bokser wszech czasów!), a on potrafił się z tym pogodzić. No cóż, nietrudno dojść do wniosku, że prawdziwego mistrza poznaje się nie w chwili triumfu, lecz w chwili klęski. I to niech będzie MORAŁ dla nas wszystkich...

-- Randall



Każdy chciałby sie przejechać na takiej nowoczesnej maszynie

Randall zdrowy jest...

Witam szanowną redakcję mojego ulubionego pisma na świecie! Na początek pozdrawiam Randalla i Froggera. A teraz do rzeczy: gry na waszych płytkach są genialne. Do tej pory gram w TOON CARA. Czy będziecie dawać plakaty? Nie mam forsy, żeby kupić FANTASY, a przydałyby się jakieś na ścianę. Czy planujecie wydać kalendarz na 2003 rok? Pytanie do Randalla: czy lubiłeś kiedyś Froggera? Nie samymi grami człowiek żyje: czy moglibyście zamiast gry na którejś płytce dać jakiś fajny film? A teraz najważniejsze: czy moglibyście dać jakiegoś klawego RPG'a? Pewnie odpowiecie, że to trudne, ale niedawno widziałem w jednej gazecie NEVERWINTER NIGHTS. Dlaczego wy tak nie możecie?

▪▪▪ Czytelnik

Randalla pozdrowiłeś skutecznie, bo cieszy się on dobrym zdrowiem i promienieje właściwą sobie życzliwością wobec świata. Natomiast Froggera pozdrowiłeś nieskutecznie (widać fałszywie i tylko ze źle pojętej grzeczności oraz politycznej poprawności), bo facet prycha, kaszle, pluje, stęka, smarcze i tak na okrągło. Ohyda! Już sam w sobie ten gość nie jest zbyt apetyczny, ale jak widzi się go z glutami ściekającymi po pas, to obiad zaczyna mieć chęć przespacerować się po dywanie. [apetyczny się kurczę znalazł, playboy jeden starszy od węgla... – Frogger]. Pan Bóg daje zdrowie temu, kogo kocha, a Froggera pokochać nie może nawet Istota tak doskonała i przepełniona miłosierdziem. No ale sam go sobie dobry Pan stworzył, pewnie tego samego dnia co takie dziwadła jak dziobak, ratlerek i manat (manat to takie tłuste, z ohydnym pyskiem, co pływa w morzu). [ehh, tylko raz smarknąłem Randallowi w oko, a tak się ciska... Ot, człowiek mało odporny psychicznie :) A Bóg jaki by nie był, sprawiedliwy jest, bo od paru dni Randall też kaszle i gluty mu z nosa cieknż... – Frogger] Teraz co do twoich pytań (sprawę lubienia Froggera zapewne już sobie wyjaśniliśmy wcześniej). Plakaty być może będą, FANTASY radzę kupować, bo to znakomite pismo jest, film moglibyśmy dodać, ale zwiększyłoby to koszta pisma, a poza tym oglądać filmy na Video CD to średni pomysł, a DVD nie wszyscy jeszcze mają. NEVERWINTER NIGHTS jako „cover" w gazecie musiało ci się niestety przyśnić.



Czy Randall jest gejem?

O Wielce Szanowna Redakcjo i Ty Wielki, Wspaniały, Boski Randallu! Uwielbiam wasze czasopismo. Mam kilka pytań:

1. Czy Randall jest gejem?

2. Czemu w numerze październikowym na listy odpowiadał listonosz, a nie Randall?

3. Ile Frogger ma żab?

4. Czy dacie jeszcze jedno takie zdjątko jak w numerze wrześniowym

5. Ile [OCENZUROWANO] miał Randall i czy to były standardowe czy [OCENZUROWANO] i dlaczego tak dużo?

6. Czy Randall wie jak się robi [OCENZUROWANO]?

7. Czy dacie w następnym numerze jakieś fajne gierki np. COMMANDOS 1 pełna wersja?

▪▪▪ Mex

Ad. 1 Nie gejem, lecz zdeklarowaną lesbijką.

Ad. 2 Bo Randall był zajęty przeglądaniem się w lustrze i podziwianiem, jak cudnie wygląda w październiku

Ad. 3 Hmm... coś koło 7 czy 8, ale stale przysyłają mi nowe – Frogger.

Ad. 4 Rozumiem, że chodzi o tę ładną panią nie przejmującą się nadmiernie ubiorem? Spoko. Będzie.

Ad. 5 Jak najbardziej standardowe, a tak dużo dlatego, że w dobrym nie wolno mieć umiaru.

Ad. 6 Sadzę, że potrzeba sporo słodyczy, trzeba się trochę nakręcić, a potem już jest śmietanka. Ale tak tylko zgaduję teoretycznie...

Ad. 7 Będzie DIABLO 2 z rozszerzeniem LoD i WARCRAFT 3 :)



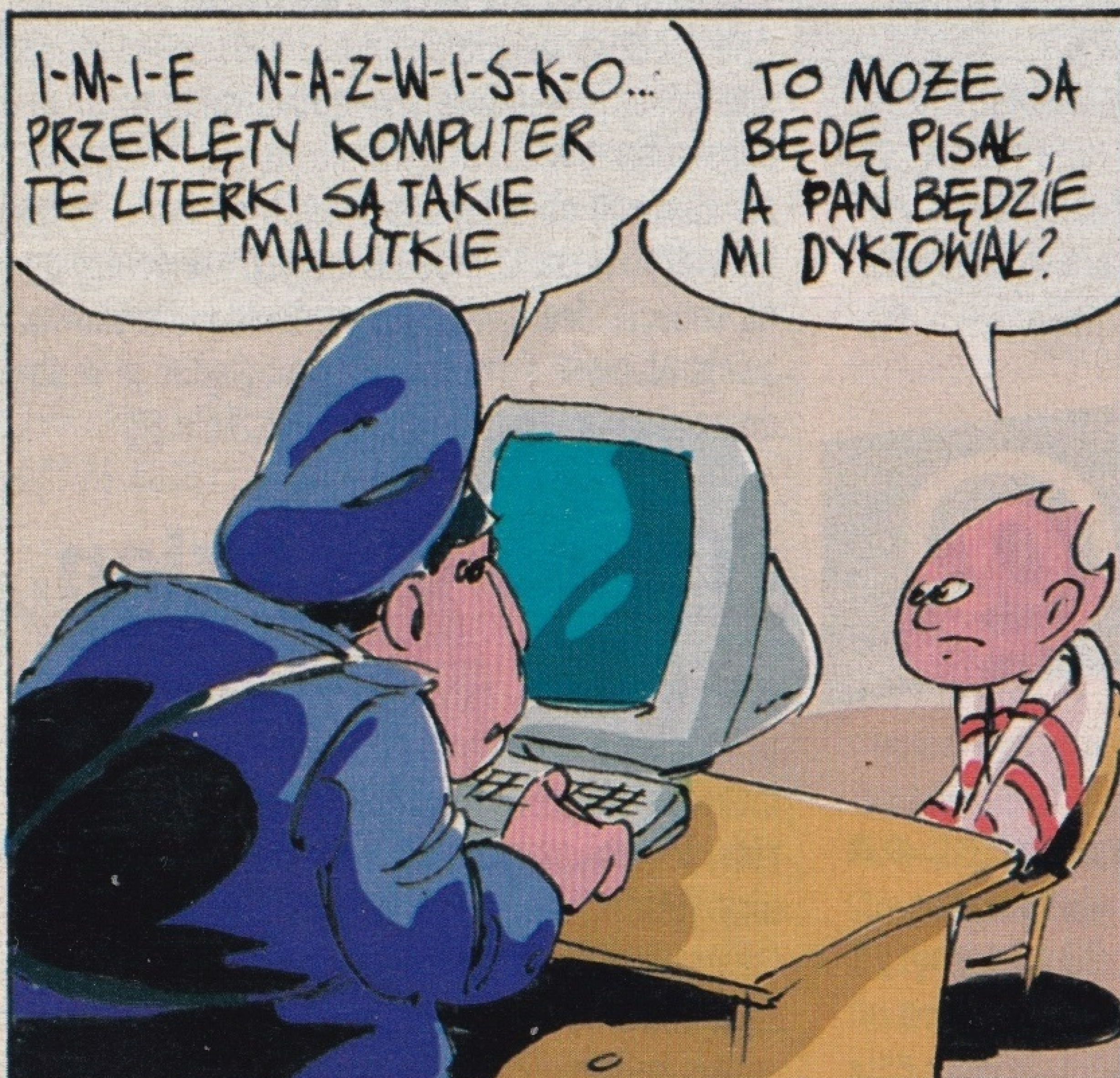
Gdzie jest Clickers?

Mam do redakcji CLICKA! kilka ważnych pytań. Piszę po raz drugi, za pierwszym razem nie dostałem odpowiedzi.

1. Gdzie się podział Clickers? To była najwspanialsza postać w redakcji! Bez niego nie jesteście tacy sami.

2. Dlaczego Randall i Frogger się kłócą? Czy nie można tego robić poza CLICKIEM!?

3. Proszę, odpowiadajcie nieco grzeczniej na listy (a nie coś w stylu „kup se pan mózg" albo coś takiego). A listów głupich po prostu nie publikujcie!









4) Dawajcie lepsze gry na CD (choćby miały się ukazywać co 2 miesiące).
5) Na CD więcej RPG'ów!
6) Przywróćcie podpisy pod obrazkami! Były wspaniałym pomysłem, więc nie wiem, czemu ich nie dajecie?!
7) Wróćcie do starej szaty graficznej (choćby dotyczącej ocen gier).
8) Czemu CLICK! jest miesięcznikiem? Widzę grę w sklepie już od jakiegoś czasu i muszę czekać na następnego CLICKA (czasami bardzo długo), żeby o niej poczytać! Powróćcie do dwutygodnika, choćby ze względu na to, że już po tygodniu znam CLICKA! na pamięć!

Martio

1. Clickers znudził się pracą w redakcji i wyjechał na zasłużony urlop. Leży na plaży, popija drinki i gzi się w cieniu palm. Jak wpadnie na jakieś fajne pomysły, to wróci.
2. A kto by nas słyszał, gdybyśmy się kłócili w pustym pokoju? Kłócąc się na łamach pisma przynajmniej wylewamy wszystkie brudy publicznie, kalamy własne gniazdo itp... A prywatnie popijamy razem piwko i jest w porządalu.
3. Jak myślisz, gdzie wylądowałby twój list, jak musiałbym publikować same mądre?
4. A co to znaczy „lepsze"? Bo dla jednego najlepsza na świecie jest ULTIMA, dla innego QUAKE, a inny jest szczęśliwy tylko wdychając smród własnych skarpet...
5. Baaa! Tylko skąd je brać?
6. Tłumaczyłem to już wiele razy, że z podpisami były kłopoty natury technicznej (mówiąc krótko i treściwie: nie można było zmusić autorów, żeby o nich pamiętali), a poza tym jakbyś musiał wymyślić kilkaset dowcipnych podpisów w każdym numerze, to by cię pogięło...
7. Zapewne dlatego stworzyliśmy nową szatę graficzną, by powrócić do starej. Zabieg rozsądny, logiczny, precyzyjny i oszałamiający w swej genialności.
8. Formuła dwutygodnika nie zdała egzaminu. Poza tym nie byłoby nam łatwo znaleźć dobre pełne wersje gier co dwa tygodnie, a wam nie byłoby łatwo co dwa tygodnie bulić za pismo.



Wróćcie do klasyki

Siema! Pierwszy raz do was piszę, więc wiem, że tego i tak nie opublikujecie na łamach waszego suuuper pisma. Dlaczego suuuper? Bo czytam je od pierwszego numeru i jeszcze mi się nie znudziło! No i tak trzymać, żeby mi się nigdy nie znudziło! No ale mam też kilka uwag i pytań:

1. Czy moglibyście dodać jakąś klasyke EA np. FIFA 96?
2. Niespecjalnie mi się podoba powrót działu listy dotyczące sprzętu. Wolę czytać te listy o wszystkim .
3. Liczba obrazków przy recenzjach jest za duża, nie mówię, że obrazki są niepotrzebne, ale przydałoby się trochę więcej tekstu.
4. Od czego powstała ksywa Randall (może mały Randallek nie wymawiał prawidłowo słowa rondel?)
5. Randall, idź do jakiegoś reality show, bo teraz są jakieś same drętwe, trzeba żeby ktoś je rozkręcił!

Paul

Z klasykami jest taki problem, że myślimy o nich ciepło, ale nie sądzę, żeby ktokolwiek w nie chętnie grał. FIFA 96 w latach, w których powstawała, była superfajnym hitem, ale teraz to tylko śmierdzący starością crap. Ostatnio było sporo próśb o wskrzeszenie działu listów sprzętowych, a poza tym przychodzi na ten temat mnóóóstwo pytań. Natomiast mimo dużej liczby obrazków wierz mi, że na naszych stronach mieści się naprawdę sporo tekstu. Na przykład mniej więcej tyle, co w ś.p. „Secret Service", dla którego mieliśmy wraz z Froggerem przyjemność pracować.
Ksywa Randall pochodzi (zupełnie serio mówiąc) od serialu „Randall i duch Hopkirka", a narodziła się, kiedy pracowałem w „Gamblerze" i w ten sposób podpisywałem felietony będące często wymianą poglądów pomiędzy Randallem i złośliwym duchem. Boże broń mnie przed reality show! Ja tego g** nawet nie oglądam. Bo po co? Żeby zobaczyć, jak jakaś frytka, kluseczka, czy zdrapka daje ciała przed kamerami? To nie lepiej se pornola włączyć?**



Obiecaliście i co?

W numerze 10/03 w odpowiedzi na jeden list napisaliście, że w następnym numerze będzie pełna wersja KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA, a daliście FORSAKEN. Wy oszukujecie ludzi. Ktoś ma Nadzieję, że będą KRONIKI... a tu jakieś FORSAKEN. To mi się nie podoba.

Mystic Warrior

Jesteśmy notorycznymi i psychopatycznymi kłamcami, którzy czerpią niewysłowioną przyjemność z oszukiwania biednych czytelników. Dlatego też KRONIK nie ma, nie było i nigdy nie będzie! Nic tu nie pomogą szlochy, łzy i inne takie tam!

Obsmarowano nas ostatnio po nazwiskach w pewnym piśmie, którego nazwy nie wymienię. Wykażemy jednak wyższość moralną i nie będziemy się zniżać do podobnego poziomu. Bo w końcu cóż może obchodzić tysiącletni dąb, że ktoś czochra się o jego pień...

Na listy odpowiadał Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

Szybki start

Jak zapewne zauważyliście, w tym numerze mamy troszkę mniej miejsca na wasze listy i odpowiedzi na nie. Może za miesiąc będzie lepiej? A na razie, nie marnując już czasu – zaczynamy...

-- DżejDżi

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

TOP 13: nagrodę otzymuje Damian Mendowski z Solca Kujawskiego

Konkurs MicroSizers: nagrody dostaną Konrad Budzynowski z Katowic; Karol Safaryn z Mławy; Radosław Sidor z Nowego Miasta; Sebastian Święcicki ze Szczecina; Michał Dudziński z Gdańska

Konkurs Manty – zestawy głośników otrzymają: Grzegorz Droździk z Nowego Sącza; Tomasz Płucienniczak z Sosnowica; Marzena Zarębska z Piekar Śląskich; Krystyna Noga z Gliwic

Konkurs Matrix – gadżety z filmu dostaną: Krystian Karolak ze Zgierza; Dawid Kiejnot z Płocka; Przemysław Sutryk z Dąbrowy Górniczej; Rafał Madej z Gromnika; Łukasz Jachowski z Warszawy; Mieszko Grynic z Bydgoszczy; Krzysztof Dżułyński z Warszawy; Piotr Szyja z Olkusza; Mateusz Lenartowicz z Katowic; Sławomir Hodyniuk z Małaszewicz

Konkurs urodzinowy – nagrody wylosowali: Marcin Kasprowiak z Witaszyc; Włodzimierz Wysocki z Grudziądza; Szymon Kuczera z Gliwic; Mateusz Ostrowski z Ciechanowa; Sebastian Zieliński z Elbląga; Sylwester Tor z Tarnogrodu; Łukasz Talaga z Rudy Śląskiej; Robert Gołąb z Dębicy; Kamil Latocha z Zagorzyc; Jędrzej Zieliński ze Słupska; Elżbieta Grudzień z Rzeszowa; Danuta Grabowska z Sulęcina; Marcin Kariński z Jaworzna Dariusz Kleinert ze Świętochłowic; Lech Rzewnicki z Warszawy; Bartosz Duży z Sułowa; Mariola Kalinowska z Bielska Podlaskiego; Jan Krześkiewicz z Łodzi; Michał Letman z Wrocławia; Robert Gnypek z Lublina; Arkadiusz Letman z Wrocławia; Krystian Kuc z Mysłowic; Agnieszka Pilars z Warszawy; Piotr Ostrowska z Poznania; Zbigniew Penkowski z Karwii; Bartłomiej Zakrzewski z Kowar; Aleksander Fajgman z Kędzierzyna Koźla

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy !

O Sieci ponownie

Jesteśmy waszymi czytelnikami i mamy do was parę próśb. Od dawna jesteśmy właścicielami sieci LAN, lecz gry, w które do tej pory graliśmy, już się nam znudziły (AGE OF EMPIRES I i II, DUNGEON KEEPER II, WARCRAFT III). Podajcie nam tytuły innych gier sieciowych, w których można rozmiawiać i zapisywać. Czy w grę PIZZA CONNECTION 2 da się grać w Sieci? Czy moglibyście zamieścić tę grę w najbliższym numerze CLICKA?

▪▪▪ Sąsiedzi czyli Mistrzowie

Istnieje bardzo wiele gier, w które można grać w Sieci i trudno by było wymieniać je wszystkie. Najlepiej przejrzyjcie recenzje gier w CLICKU! – w tabelce z oceną zawsze podajemy, czy dany tytuł umożliwia zabawę typu multiplayer. Z ostatnio opisywanych tytułów taką opcję miały np. POLANIE 2, WORLD WAR II, MEDAL OF HONOR czy ECHELON.

Nie możemy obiecać, że jakiś konkretny tytuł ukaże się na CD w naszym piśmie. Niektórych gier dystrybutorzy nie chcą sprzedać w ogóle, za inne potrafią żądać ogromnych sum...



Jaki komputer do...

Jaki komputer byłby dobry do gier takich jak GTA II czy MAFIA? Zamierzam w najbliższym czasie kupić Pentium 4 2.4 GHz, 512 MB RAM i któregoś GeForce 4. Doradźcie, jaką wybrać do tego płytę główną i całą resztę...

▪▪▪ Paweł

Oczywiście Pentium 4 2.4 GHz to dobry wybór, jednak moim zdaniem taki zakup jest zbyt kosztowny. Do gier, nauki oraz pracy z aplikacjami domowymi równie dobry byłby procesor AMD Athlon XP. Dokładniejsze dane na ten temat znajdziesz w tym numerze w dziale sprzętowym.

Do użytku domowego polecalibyśmy ci np. Athlona XP 2400+ (za około 380 zł), płytę główną z chipsetem nVidia, nForce lub VIA KT600 (Epox, Asus, Abit, MSI), dysk twardy minimum 60 GB ATA-133 lub SerialATA (jeśli płyta główna będzie mogła go obsłużyć), a do tego kartę graficzną GeForce 3.



Czy jest dobry?

Niedawno kupiłem nowego PC i chciałbym zapytać, czy jest dobry? Konfiguracja: płyta ECS K7S5A Pro, Athlon XP 2200+, 256 MB DDR, 80 GB HDD, GeForce 4 MX 440 SE, nagrywarka Philips, tuner TV Philips. Nigdzie nie mogę znaleźć programu do nagrywarki. Czy moglibyście poradzić mi coś? Nie mogę też zainstalować gry COLIN MCRAE RALLY 3.

▪▪▪ Kamil

Każdy PC jest dobry, o ile... możesz na nim normalnie i wygodnie pracować lub grać. Osobiście nie przepadam za firmą ECS, a jej płyty główne uważam za niezbyt udane i sprawiające „dziwne" kłopoty. To jednak moja opinia i pewnie wiele osób się z tym nie zgodzi. 256 MB pamięci RAM to dość niewiele i warto by było dołożyć kolejną kość. Co do karty graficznej, to mogłeś trafić bardzo dobrze... albo fatalnie. Karty z oznaczeniem 440 SE mogą być zarówno kompletnym szmelcem o wydajności porównywalnej z RivąTNT, jak i szybkimi urządzeniami z 128-bitową szyną pamięci. Wszystko zależy od producenta danej karty.

Do nagrywarki powinno być zawsze dołączone oprogramowanie, więc dziwne jest, że go nie otrzymałeś. Możemy ci polecić pakiet Nero Burning Rom firmy Ahead lub Easy CD Creator. A co do COLINA, to nie piszesz nic więcej, tak więc trudno nam określić, jakie są przyczyny nieinstalowania się gry.



Archiwalia

(...) Czemu nie zorganizujecie możliwości zakupu numerów archiwalnych CLICKA!, FANTASY oraz KONSOL? Na takim interesie moglibyście dobrze wyjść. Przecież macie na pewno jakieś „zwroty" z kiosków? (...)

▪▪▪ Damian

Sprzedaż numerów archiwalnych, podobnie jak i prenumerata, nie zależy w najmniejszym stopniu od naszej redakcji. Tymi sprawami zajmują się odpowiednie działy naszego Wydawnictwa i to do nich należałoby kierować wszelkie żale. Na pocieszenie możemy dodać, że właśnie ruszyła nasza strona w Sieci – www.click.pl. Wkrótce na niej pojawi się dział z archiwaliami i tam będziecie mogli odnaleźć brakujące numery naszych pism.



Prenumerata

(...) Czy da się zaprenumerować wasze pismo? Jeśli tak, to na jakich zasadach? Zróbcie jakiś interfejs do waszej drugiej płytki z demami. Czy da się jakoś dokupić ziemię pod budowę urządzeń w grze ROLLER COASTER TYCOON? Prześlijcie mi opis przejścia do DIABLO II. Dajcie trzy płytki lub zwiększcie objętość czasopisma. (...)

PS. Jesteście naprawdę super!

▪▪▪ Sebastian

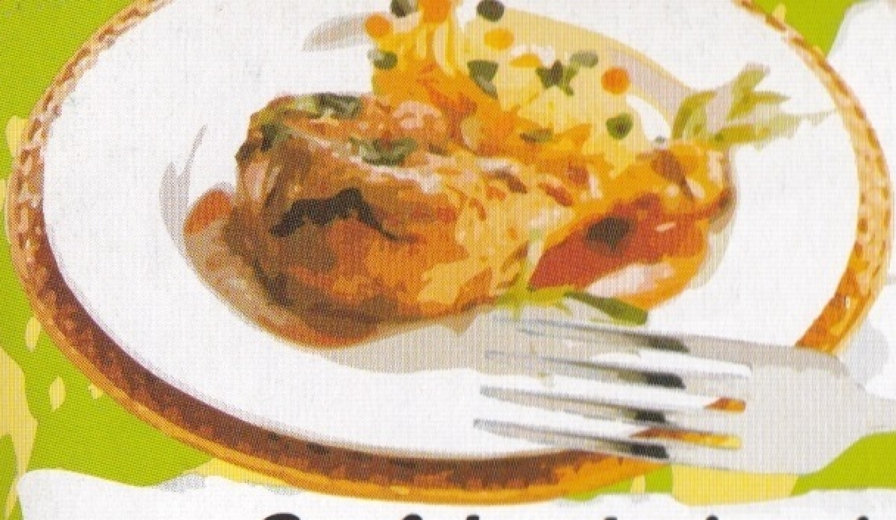
Nasz wydawca zdecydował, że nie będzie prowadził prenumeraty CLICKA! – można go kupić wyłącznie na bieżąco w kioskach. Jeśli masz kłopoty z nabyciem naszego pisma, możemy ci tylko poradzić, abyś spróbował przekonać panią kioskarkę (lub kioskarza), by ci odkładała numer do tzw. teczki.

Menu na płycie zajmuje drogocenne miejsce, które wolimy wykorzystać w innym celu. Poza tym uważamy, że każdy szanujący się komputerowiec powinien umieć obsłużyć cedeka i nie stanowi dla niego problemu eksploracja zawartości krążka CD. Tego przecież chyba uczą na początku zajęć z informatyki?

Nie wysyłamy indywidualnych porad przejścia gier, kodów i tipsów – po prostu nie dalibyśmy wtedy rady zajmować się naszą pracą – czyli przygotowywaniem CLICKA! Jeśli masz dostęp do Internetu, tam możesz poszukać potrzebnych ci podpowiedzi...

Pisaliśmy o tym już wiele razy – zwiększenie ilości stron czy też dołożenie dodatkowej płytki CD kosztuje. W obecnej sytuacji nie przypuszczamy, aby nasi czytelnicy byli w stanie płacić więcej za CLICKA!, nawet gdyby w zamian dostawali więcej stron czy też cedeków. Zwiększenie objętości pisma bez podnoszenia ceny jest możliwe tylko w wypadku, gdy w numerze pojawi się więcej reklam – wtedy koszty ponoszą reklamodawcy (tak jak w ostatnim numerze).





Głodny rozrywki?

Zaspokoimy Twój głód!!! Nakarmimy każdego!



Nie jadaj na mieście! Zamawiaj do domu!

Zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

Szef kuchni poleca

Age of Empires Gold	32,90
Age of Wonders: Magia Cienia	93,90
American Conquest (PL)	109,90
Alien vs Predator 2 Złota Edycja	92,90
Apocalyptica	156,90
Batman Vengeance (PL)	72,90
Battlefield 1942	109,0
Big Mutha Truckers	79,00
Bloodrayne	92,90
Bowling (kręgle)	19,90
Bounty Hunter Mace Griffin	123,90
C&C Generals Zero Hour	79,00
Championship Manager 4 (PL)	132,90
Chrome (PL)	89,00
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90
Comanche 4	34,90
Counter-Strike: Condition Zero	122,90
Cutthroats	19,90
Delta Force:	
Helikopter w ogniu (PL)	92,90
Destroyer Command	
Silent Hunter Pack (PL)	92,90
Diablo II + Diablo II	
Pan Zniszczenia (PL)	92,90
Dino Crisis	79,00
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL)	52,90
Enter the Matrix	99,90
Europa Universalis:	
II Wojna Światowa (PL)	86,90
Etherlords II (PL)	29,00
Flight Simulator 98	33,90
Ghost Master (PL)	92,90
Gothic 2 (PL)	92,90
Grom (PL)	92,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA III	69,00
GTA: Vie City	119,00
Half Life Bestseller	49,90
Harbinger (PL)	76,90
Hard Truck:	
18 Wheels of Steel (PL)	46,00
Harry Potter	
Komnata Tajemnic	119,00
Hugo gorączka	
czarnych diamentów	76,90
Hugo: Smakkaball (PL)	72,90
Hugo tropikalna wyspa 2	76,90
Hugo Bohaterowie sawanny	76,90
Hulk	92,90
Icewind Dale II (PL)	53,90
Ił 2: Forgotten Battles (PL)	92,90
Indiana Jones	
and the Emperor's Tomb	152,90
Jazz jack rabbit	29,90
Kangurek Kao 2	53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Lionheart	92,90
Mafia (PL)	62,90
Medal of honor: Sparehead	79,90
Medal of Honor: Allien Assault	99,90
Medieval Total War:	
Viking Invasion	99,00
Metal Gear Solid 2:	
Substance (DVD)	159,00
Midtown Madness	32,90
Midnight Club 2	129,00
Morrowind (The Elder Scrolls III)	53,90
Napoleon (PL)	96,90
NBA 2004	139,00
NHL 2004	139,00
Patrician III Rise of the Hanse	93,90
Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Złota Edycja Nevewinter Nights	99,00
Nosferatu (PL)	69,00
Paradise Cracked (PL)	76,90
Perfect Pool (bilard)	19,90
Polanie II	72,90
Port Royale (PL)	92,90
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Pustynna Burza	39,90
Rainbow Six 3: Raven Shield	93,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	62,90
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Republika: Rewolucja (PL)	132,90
Quake Gold (sieciowa)	109,00
Salammbo (PL)	72,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm + Reah (DVD)	65,90
Sim City 4 (PL)	119,90
Sim City 4: Rush Hour	73,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims balanga (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims Deluxe (PL)	119,90
Sims wakacje bestseller (PL)	74,90
Sims światowe życie (PL)	74,90
Splinter Cell PL	69,90
Star Wars:	
Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Syberia (PL)	74,9
Sudden Strike 2	96,90
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	132,00
Tron 2.0	93,90
Warcaby	49,00
Starsky & Hutch	93,90
Warhammer 40K: Fire Warrior	92,90
Warrior Kings: Wielkie Bitwy	94,90
Złota Edycja Warcraft III	129,00
Władca Pierścieni: Wojna o	
Pierścień	133,90
Will Rock	92,90
World War II:	
Frontline Command (PL)	92,90
Worms 3D (PL)	93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90

Smakołyki i łakocie, że palce lizać!

Silent Hill 3 (DVD)	152,90
American Conquest (PL)	109,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Indy Car Series (PL)	93,90
Freedom Fighters	135,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Fifa 2004	135,00
Max Payne II The Fall of Max Payne	135,00
Command & Conquer Generals Zero Hour	79,00
Blitzkrieg (PL)	129,00
Worms 3D (PL)	94,90
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	93,90
Homeworld 2 (PL)	123,90
Warhammer 40K: Fire Warrior	93,90
Conflict Desert Storm 2 (PL)	94,90
Commandos 3 Destination Berlin (PL)	135,90
Twierdza: Krzyżowiec (PL)	74,90
UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90
Sims Makin' Magic	74,00
Hobbit (PL)	103,90
Counter-Strike: Condition Zero	122,90
Half Life Bestseller + Counterstrike	49,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Medal of Honor: Breakthrough	74,90

Dania dietetyczne

NHL 99	19,90
NBA Live 99	19,90
Madden NFL 99	19,90
Alpha Centauri	19,90
Rim: Wojna o planetę	9,90
Fighter Pilot	19,90
Aquarium	19,90
Future Cop L.A.P.D. (Nie działa z XP)	19,90
Nuclear Strike (Nie działa z XP)	19,90
Populous the beginning	19,90
Conflict Desert Storm: Pustynna Burza (PL)	39,90
TimeAlarm (50%) — Ochroni twój pokój przed intruzem, program+czujka! (Nie działa z WinXP, Me, 2000)	15,00

Sałatki warzywne

Człowiek gór	14,90
Diamenty	14,90
Dzikie Gęsi	14,90
Imperium Azteków	14,90
Indyki deluxe	14,90
Max i Maria na zakupach	14,90
Kart Challenge	14,90
Postal Plus	14,90
Kurka Wodna 2	19,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku	19,90
Bowling	19,90
Brydż	19,90
Casino	19,90
eJay Dance 3 (PL)	19,90
Hopmon	19,90
Kurka w kosmosie 3D	19,90
Kurs prawa jazdy 2003	19,90
Maluch Racer	19,90
Movie Studio Boss	19,90
Live Billards	19,90
Pasjanse	19,90
Perfect Pool	19,90
Przeklęta Ziemia	14,90
Search & Rescue IV	19,90
Wnerwiony Działkowicz	19,90
Shadow Company	14,90
Spidi	14,90
Kajko i Kokosz w Krainie	
Borostworów	25,00
C&C Tiberian Sun	39,00
NHL 2002	39,00
FIFA 2002	39,00
Need for Speed 5 Porsche	39,00
Shogun Total War	39,00

Zupki chińskie (ilości mocno ograniczone)

Defender of the Crown(PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
RIM - wojna o planetę PL	9,90
Resurrection	9,90
Rowery	9,90
Megarace 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Cutthroats	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	
Architekt domów i wnętrz	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
Seven Kingdoms II:	
The Frythian Wars	19,90
Mortyr	19.90
World War III PL	19,90
Conflict: Desert Storm	
Pustynna Burza(PL)	39,90
Władca Pierścieni:	
Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

Przyprawy (dodatki do dań muzycznych)

Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00
Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,99

Tanie danie

Partners (PL)	49,00
Praetorians (PL)	99,00
Unreal II The Awekening	39,00
Władca Pierśieni: Drużyna Pierścienia(PL)	39,90

Desery

MAGIX see. hear. feel. create

Magix Soundpool 5 — 79,00
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.

Magix Soundpool 6 — 79,00
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

Magix Soundpool 7 — 79,00
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.

Magix Soundpool 8 — 79,00
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD. Nowość!

Magix CD&DVD burnR deLuxe — 99,00
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

Magix techno maker — 49,00 (POLSKA INSTRUKCJA)
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix Piano & Keyboard Workshop 2.0 — 129,00
Opanuj tradycyjne i nowoczesne instrumenty klawiszowe. Ucz się z przyjemnością

Magix Music Maker 2004 — ~~450,00~~ Tylko w grudniu 399,00
Dostaniesz 5 płyt z przyprawami GRATIS!

Magix Music Maker 7 — 119,00
Twoje nowe narzędzie pracy.

Magix Play R XXL — 29,90
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.

Magix Video 2.0. DeLuxe — 259,00
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa. W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus cena: 439, 00 zł

Magix movies to CD&DVD — 129,00
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji. W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć cena: 129,00 zł

Magix Guitar Workshop 2 — 129,00
Szybko nauczysz się grać rockowe i popowe standardy, a wirtualny jam room pozwoli Ci zagrać z zespołem

Magix audio PC cleaning lab — 39,90
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Magix Hip Hop Music Maker — 49,00 (POLSKA INSTRUKCJA)
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.

Magix Music Studio 7 — 99,00 (POLSKA INSTRUKCJA)
Nie wynajmuj drogiego sprzętu i realizatora. Magix Music Studio oferuje ci kompletne narzędzia do obsługi dźwięku audio i MIDI. W sprzedaży również wersja Magix Music Studio DeLuxe cena: 159,00

MAGIX Piano & keyboard workshop — 99,00
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 39,90 — Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

